PC MANIA

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 4 (23), АПРИЛ 2000

68 страници
3.90 лв. с диск
1.50 лв. без диск

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN FIRESTORM

THIEF II

MIGHT&MAGIC VIII

SUPERBIKES 2000

FINAL FANTASY VIII

KA-52 ALLIGATOR

LUCKY LUKE

RADICAL DRIVE

НАЙ-ДОБРИТЕ ИГРИ НАКУП!

Лицензирани игри
със стикер и сертификат
може да закупите от:

МАГАЗИНИ:

СОФИЯ
Магазин PC Mania:
ул. "Цар Шишман" № 31
тел: 02/ 986 40 84

Магазин PC Mania:
площад "Славейков" № 9,
тел: 02/ 986 68 58

Stefani Multimedia
ул. "Княз Борис" №134
тел: 02/ 980 98 13

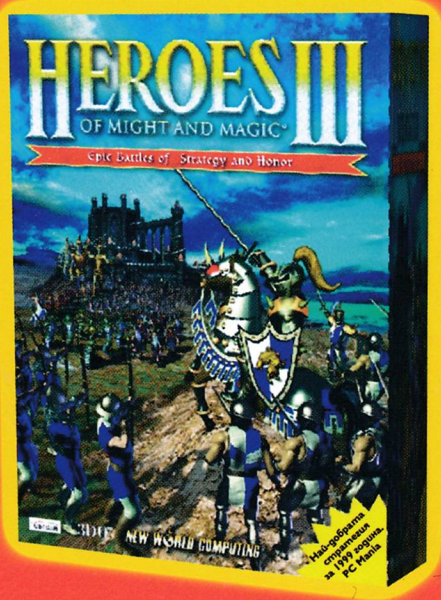
БУРГАС
"Multimedia"
ул. "П. Евтимий" №113
тел: 056/ 80 30 45

РУСЕ
Клуб "Joker"
ул. "Давид" №11
тел: 082/ 22 04 69

ПЛОВДИВ
"Angel Soft"
ул. "Костаки Пеев" №5
тел: 032/ 27 09 34

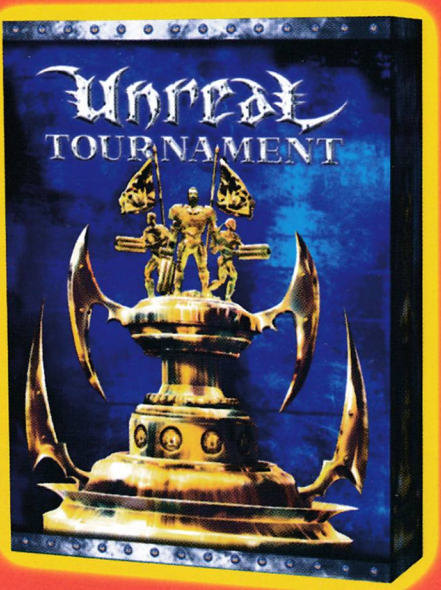
ЗА ПОРЪЧКИ НА ЕДРО И ДИЛЪРИ:

Halex G.m.b.H. - официален
представител за България
тел. 02/963 10 86 02/66 91 24

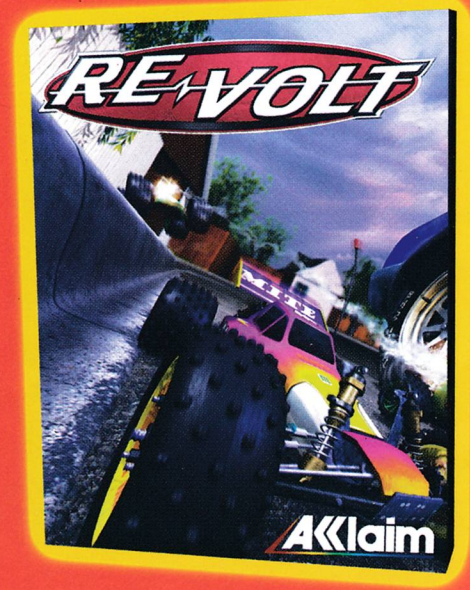


$ 38
С ДОКУМЕНТАЦИЯ НА БЪЛГАРСКИ!

$ 23
С ДОКУМЕНТАЦИЯ НА БЪЛГАРСКИ!



$ 42
С ДОКУМЕНТАЦИЯ НА БЪЛГАРСКИ!



$ 38

ACTIVISION · Acclaim · id software · MICROPROSE · INTERACTIVE MAGIC · LUCAS Arts · empire · ELECTRONIC ARTS · INFOGRAMES · THQ Inc. · GT interactive Software · Ubi Soft ENTERTAINMENT

Екип

Автори

Генко Велев
Владо Георгиев
Кирил Георгиев
Георги Даскалов
Никола Дърпатов
Морган Кроу
Момчил Милев
Ник Мортимър
Георги Пенков
Боян Спасов
Елица Тодорова

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Пеню Дачев
Иван Георгиев

Реклама и маркетинг

Петър Табов
Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
email: reklama@pcmania.bg
тел: (02) 986-38-19

Цветоотделяне и експонация

Студио PC Mania

Със съдействието на

CHSL Holdings, USA

Дискът е произведен от

CHSL България

Координати

Телефони

(02) 986-38-19, 987-47-19

Адрес

ул. "Стефан Караджа" № 5
София 1000

Internet

www.pcmania.bg
redakcia@pcmania.bg
reklama@pcmania.bg
IRC: irc.newnet.net #pcmania

НОВИНИ

PC Mania report 04
Hardware news 59

ИГРИ

Command&Conquer: Firestorm (expansion pack) 06
Lucky Luke: on Dalton's trail 10
Mighht and Magic VIII: Day of the Destroyer 12
Thief 2: The Metal Age (preview) 16
Alien Nations 18
PBA 2: Bowling Tour 20
Demise: Rise of the Ku'tan 22
Ka 52: Team Alligator 24
Superbikes 2000 26
Heartbreakers 28
Radical Drive 30
XTension (preview) 32
Final Fantasy VIII 38
Grand Prix World 42
Desperados 44

РЕТРО

DooM Legacy Project 37

ХАРДУЕР

Тъмните помисли на IBM 58
X-Box 60

СОЛЮШЪН

Planescape Torment (2 част) 46

ИНТЕРНЕТ

Machinima 56
iMesh 57

СОФТУЕР

Пиратските игри: поглед зад кулисите 50
Theme making 62

ПИСМА

pisma@pcmania.bg 52

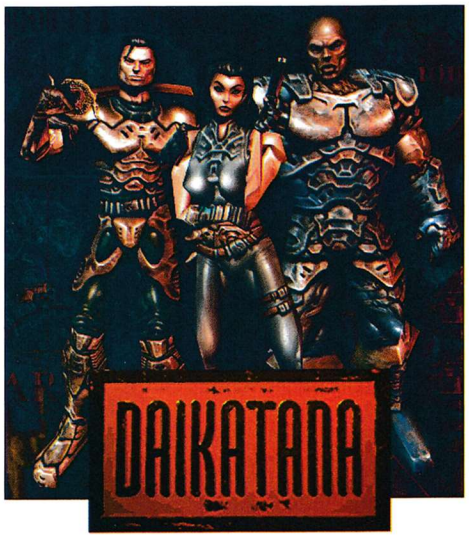
КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 54

PC MANIA REPORT

DAIKATANA НАЙ-НАКРАЯ СЕ ЗАДАВА НА ХОРИЗОНТА

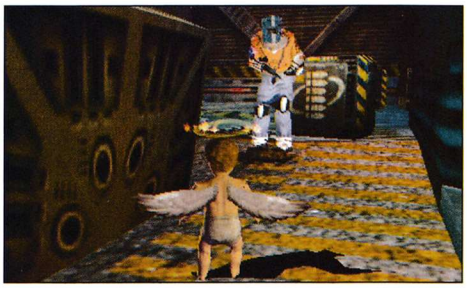
От Ion Storm съобщиха, че тяхното дългоочаквано заглавие Daikatana е на път да бъде завършено след над двегодишно закъснение. John Romero и компания са изчистили всички по-значителни бъгове в играта и смятат, че до 2-3 седмици ще могат да я пратят пуснат на пазара. Това, разбира се, трябва да се приема с известни уговорки, защото все пак за Daikatana вече имаше обявени няколко уж окончателни дати за пускане, които всичките не бяха спазени, а и този път Romero и компания дори не са посмели да се ангажират с конкретен срок.



Ако съобщението не излезе поредният блъф на Ion Storm, вероятно още в следващия брой на PC Mania ще можем да ви представим подробно тази очаквана с нескрит интерес от всички любители на 3D-екшъните игра.

MESIAH Е ГОТОВА

Добра вест долетя и от лагера на Shiny Entertainment. Ако си спомняте, в извънредния коледен брой на PC Mania ви представихме накратко техния нов екшън Mesiah, който се очакваше да се появи на пазара още през януари. Това, разбира се, не стана, но вече имаме окончателно потвърждение, че играта е готова и пратена за производство във фабриката.



Според хората от Shiny Entertaiment, когато четете този брой, Mesiah вече ще може да се купи официално от магазините.

Half-Life: Hostile Takeover и Half-Life 2

Феновете на Half-Life пак ще имат повод за много радостни мигове. Шефовете на Sierra са силно впечатлени от гигантския успех на Half-Life и особено на първия expansion pack Opposing Force. Това е довело до решението да бъдат разработени още две игри от поредицата.

Първата ще бъде нов expansion pack за оригиналния Half-Life и ще бъде пусната в края на август под заглавието Hostile Takeover. За момента още няма детайли относно съдържанието, но прогнозите са, че този път ще можете да влезете в ролята на извънземните и така да изиграете играта от всички възможни перспективи. Паралелно с Hostile Takeover е започнала вече и работата по самия Half-Life 2. За този продукт няма никакви конкретни дати и вероятно няма да се появи на пазара през тази година.

Нови проекти на Valkyrie

VALKYRIE Studios, които миналата година впечатлиха геймърите със своя дебют Septerra Core, обявиха няколко нови проекта. Освен Septerra Core 2 на пазара скоро ще се появят и цял куп други заглавия. Сред тях са RPG-мата Betty и Aria, 3D-екшънът Nephilim и стратегическият екшън Witch.

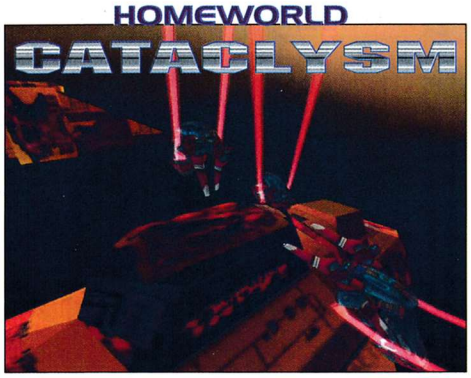
За момента няма обявени никакви детайли относно това какво

точно ще представляват съответните игри, но от фирмата категорично обещават, че те ще бъдат поне с качеството на Septerra Core. А това пък навежда на мисълта, че в следващите месеци ни очакват цял куп суперхитове с марка VALKYRIE Studios.

Homeworld: Cataclysm

Интересни неща стават по света. Интересни, но нищо учудващо или ново. Излиза добра игра и щом премине границата от милион продадени копия, започват да ѝ тъкмят продължение. Дори при

най-голямо желание, продължение не се прави лесно и бързо, та за това първо се пръкват по единдва, даже повече add-ons. Същата работа е и с Homeworld. Продуктът на Barking Dog Studios си спечели немалко почитатели, списа-



нията не го заляха с повече от допустимата критика... защо да не се направи expansion pack? Истината е, че играта ще си има такъв и той ще се казва Cataclysm. Новостите започват с историята, която ще ни отведе 15 години след събитията в оригинала, но повече за нея ще можете да прочетете в някой от следващите броеве. По-важното в случая са подобренията в графиката, звуците и геймплея. Енджинът на Cataclysm няма да бъде променян, но това не означава, че визуално играта няма да изглежда по-добре. Към старите единици ще бъдат добавени повече полигони, по екрана ще щъкат повече машинки, без това да тормози допълнително видеокартата ви. Всеки unit ще притежава собствен "глас" и когато чуете, че даден кораб е атакуван, ориентирането по звука ще е значително улеснено. В соловата кампания ще намерите много изненади, най-вече съсредоточаването върху тактиката, за сметка на банална ръководна дейност. Откриването на ресурсите е направено по-комплицирано с въвеждането на fog of war.

От наличната информация за нововъведенията можем да си направим заключение, че Homeworld: Cataclysm ще е поредният представител на новите, добри add-on-и. Според официалните данни, заглавието се очаква да излезе след около 2 месеца.

Arcanum

През недалечната 1997 г., трима дизайнери създадоха играшедьовър, наречена Fallout. Наскоро разбрахме, че след завършването на Fallout 2, тези амбициозни младежи са скъсали връзките си с големите комерсиални компании и са създали собствена на име Troika Games. Първата игра, която ще създаде новата фирма, е Arcanum. Като цяло тя няма да се различава много от Fallout, но историята ни пренася далеч от футуристичните картини, в мрачното и злокобно минало, където магия и технология се борят за надмощие.

В конфликта участие вземат 8 раси: хора, джуджета, елфи и различни представители на приказния свят. Ролята на играча е да осигу-

ри оцеляване и доминантна позиция на избраната раса. При RPG-тата предлагането на повече от конкурентните заглавия е особено важно, за това създателите са се постарали да открият слаби места в излезлите до момента продукти и да не допускат повтарянето им в Arcanum. Объркването при отварянето на инвентара е спестено, като всеки нов предмет бива класифициран по важност и поставен на точно определено място. От друга страна, ще можете да избирате между два начина за използване на магии и бойните системи.

Arcanum ще използва собствен, не взет на заем енджин, позволяващ изобразяването на 16-битова графика с максимална резолюция 800x600. Ако Troika Studios се вместят в сроковете, ще видим дебютния им продукт до есента на тази година.

Нова система за оценяване на игрите в PC Mania

От този брой оценяването на игрите ще бъде от 1 до 6. Оценките стават общо четири — графика, звук, геймплей и обща. Общата оценка не е задължително да бъде аритметично от предните три!

Може да се дават и половинки — т.е. ако на играта малко не и достига даОт този брой оценяването на игрите ще бъде от 1 до 6.

Какво означава общата оценка:

★★★★★★ Класика в жанра!
★★★★★☆ Чудесна игра, която трябва да се изиграе!
★★★★☆☆ Добра игра, но без много нови идеи.
★★★☆☆☆ Средна работа, виждали сме много такива...
★★☆☆☆☆ Не я купувайте!
★☆☆☆☆☆ Пълен боклук

Както знаете, материалите в PC Mania са авторски и всеки подписан материал отразява само личното мнение на автора, затова оценки се дават само от автора, написал статията. Оценките са валидни в рамките на съответния жанр (action, adventure, RTS, RPG, sport и т.н.), доколкото може с точност да се определи такъв. Много от игрите за които пишем излизат и за Playstation.

Ако играете на Playstation, ще се ориентирате по логото в карето дали играта става и за Playstation! Напомняме ви, че класациите Top 10 Single Play и Top 5 Multiplayer се правят само от читателите, за всеки месец поотделно. Изпращайте вашите класации на pisma@pcmania.bg или в редакцията.

САТЕЛИТЕН ИНТЕРНЕТ ОТ WWW.VIDEOMAXAVS.COM, ТЕЛ.:02/27 11 20, 25 10 67

След излизането на Tiberian Sun почитателите на стратегиите в реално време се разделиха на два лагера. От едната страна бяха привържениците на Brood War, а от другата тези, които помнят небивалия успех на оригиналния Command & Conquer отпреди няколко години. Започна битка, в която не се пестяха епитети и средства за утвърждаването на едно от двете най-широещи се мнения, а именно коя от двете гореспоменати игри предлага повече. В крайна сметка споровете не доведоха до нищо градивно, геймърите продължиха да играят на персонално предпочитаното заглавие, а препирните се оказаха напълно безсмислени. Няма да разисквам надълго и широко предимствата и недостатъците на коя-то и да е от двете игри, но едва ли има някой от вас, който смята, че няма слаби страни във всеки и всичко. Чистосърдечно признавам слабостта си към продукта на Westwood, без да отричам, че в известна степен бях малко разочарован от Tiberian Sun. Нововъведенията по отношение на геймплея не покриха големите очаквания на повечето от феновете, но все пак играта беше повече ДОБРА, за което неоспорим факт са милионите продадени бройки само в Европа. Независимо от успеха на дадено заглавие, винаги се оказва, че е можело да се направи още и още... затова стана традиция след определен период от време да се пуска по някой expansion pack. До съвсем скоро не бях убеден в смисъла на ъпгрейдване на игрите, но напоследък това мое мнение постепенно започна да се изпарява.

Едва ли за някого е изненада излизането на expansion pack за третата серия на Command & Conquer, като се има предвид, че първите две части си имаха по два такива. Първоначалната идея на екипа от Westwood била да пуснат на пазара сборен диск с допълнителни мисии и така да осигурят на игроманите забавление докато се разработват Renegade и Tiberian Twilight. В един момент обаче започнала да ги гризе съвестта и решили, че ще е добре, ако купувачите получат нещо по-стойностно срещу парите си. На тази основа започнала да се гради концепцията на C&C: Tiberian Sun Firestorm.

Първото нещо във Firestorm, което веднага прави впечатление, е наличието на

своеобразно продължение на историята

(не само отделни мисии), каквато в предишните add-on-и за Tiberian Dawn и Red Alert не съществуваше. Сюжетът е базиран на презумпцията, че GDI са разгромили армията на NOD, но са изправени пред практически непосилната задача да спрат разпространението на смъртоносния минерал Тиберий. Учените откриват древния извънземен артефакт Tacitus, който се предполага, че крие безценна информация за произхода на минерала и начините да бъде контролиран неговия растеж. Артефактът е изпратен за щателно изследване на командния кораб Kodiak, но последният се озовава в траекторията на йонна буря и е принуден да се приземи аварийно. Кацането обаче се оказва чиста катастрофа и Kodiak се разбива някъде в Северна Америка. Веднага е сформиран екип да открие и "спаси" Tacitus.

В същото време оцелелите генерали от войските на NOD не могат да се справят с разногласията си относно бъдещето на братството. Тъй като лидерът Кане отново е безследно изчезнал, негов заместник по подразбиране (и

графика	★★★★★☆
звук	★★★½☆☆
геймплей	★★★★★½
общо	★★★★★½

PC CD ROM

издател
Westwood
www.westwood.com

системни изисквания
Pentium 200, 32 MB RAM, 2 MB Video

RTS

естествено с известно насилие) става верният му помощник Slavik. Първата задача на последователите на NOD е да си върнат останките на Cabal от лапите на GDI. За целта биват успешно атакувани вражеските бази, където се пазят три от изгубените части на машината. Cabal е върнат към предишните си функции, но това се оказва най-голяма грешка на Slavik. Компютърът прогресивно губи разсъдъка си и се превръща в истински кошмар за всички. Ако си мислите, че Kane не е бил с всичкия си, чакайте да видите Cabal. Първа жертва на виртуалния перко стават неколцина от генералите на NOD. В последствие машината започва да прилага на практика извратен вариант на идеологията на своя създател. Мечтата на Kane беше да създаде свръхчовек с помощта на тиберия, но изглежда изкуственият интелект го е разбрал погрешно, защото вместо да предизвиква мутация, серума на Cabal действа като смъртоносна отрова. На всичкото отгоре за опитни зайчета служат невинни цивилни. Какво по-свързващо за разединеното братство от общия враг?

Новите мисии в Firestorm са общо 18, по девет за всяка от двете страни. В това число не влизат многобройните карти за мултиплейър, които са доста по-разнообразни в сравнение от познатите ни в Tiberian Sun. Вмъкнати са няколко добавки към облика им, за които ще стане дума малко по-късно. Заедно с новите карти ще намерите променен вариант на map editor-а, който е с много повече опции от първообраза си, но за съжаление продължава да функционира на принципа да изгражда случайна (random) карта по предварително зададени параметри. Желанието на геймърите за официален подробен редактор на терени, ще си остане мечта. Поне засега.

Една истински приятна изненада за мен е новият soundtrack, който включва

осем чудесни парчета,

в стила на първия C&C. От друга страна, за добро или лошо, са направени доста корекции в баланса между двете страни в конфликта. Може да греша, но смятам, че NOD имаха известно превъзходство в Tiberian Sun. Westwood изглежда са усетили лекото надмощие на братството и са направили няколко значителни промени по бойните им единици, както по тези на GDI. Разполагането на Artilery около база на NOD беше идеалното дефензивно средство... досега! Мощта на артилерията е драстично редуцирана, въпреки че твърденията на програмистите са за някакви си 20 процента. Освен че не е смъртоносна както преди, попаденията са отблъскващо неточни, а това със сигурност ще ви накара да не я използвате често занапред. Поставянето на sam site отнема двойно повече енергия, за радост на летящите пехотинци (jumpjet infantry) на GDI, които на всичкото отгоре откриват по-ефективно cloack-натите сгради във вражеската база. Колкото до дискохвъргачите, вече посмъртно могат да експлодират, нанасяйки щети на близкостоящите противници. Спомням си колко досадно беше издигането на огради в предишните серии на играта. Трябваше да се строи всеки бетонен блок поотделно, но за щастие този процес е съкратен във Firestorm. Необходимо е само да сложите начало и край на оградата, а междинното пространство се изпълва автоматично без това да ви струва нищо. Сред останалите не малко промени, си струва да отбележа Hunter Seeker-а, който е поумнял и атакува предимно стратегически важни обекти, а Banshee-то обстрелва от по-голяма дистанция. Щеше да е жалко, ако промените се изчерпваха единствено с модификацията на вече съществуващото и за това дизайнерите от Westwood са се погрижили да вкарат чисто нови единици в играта. Някои от тях могат да се използват както от GDI, така и от NOD.

Limpet Drone

От в първия миг, в който видях този миниатюрен дроид в действие, станах негов заклет почитател. Основната му функция е шпионска, но може да се използва по различни начини, в зависимост от обстоятелствата и личното ви стратегическо мислене. Неговият специалитет е да се заравя в земята и да се закача за вражески машини. От този момент чуждата единица ще ви показва собственото си зрителното поле, чудесен начин да разкриете местонахождението на противниковата база. Дроидът драстично влияе на скоростта на механизираната жертва, правейки я лесна мишена за обстрел. Единственият начин да се отървете от limpet drone е с помощта на repair bay или mobile repair vehicle.

Mobile war factory и Fist of NOD

Мобилната фабрика е доста скъпа и бавна, но позволява строенето на механизирани единици на произволно място от картата. Ако успеете да я скриете близо до базата на опонента, винаги ще разполагате с подкрепления за атаките си. При опасност Mobile war factory може да бъде евакуиран за секунди от Orca caryall, а Fist of NOD да бъде скрит от мобилния stealth генератор.

Новото при NOD е

Mobile Stealth Generator

Тази машинка функционира на принципа на своя батко Stealth generator, но може да бъде местена по всяко време на произволно място по бойното поле. Площта, която успява да направи невидима за противниците, е сравнително малка, за сметка на това не изисква енергия за захранване.

Cyborg Reaper

Още един киборг в редиците на NOD. Паякообразното му тяло позволява завидна маневреност, а прикрепените към него оръжия всяват респект и ужас сред противниците. Този красавец може да хвърля мрежа, с която да обездвижи всеки пехотинец, а после да го довърши с две-три ракети. Ракетите на Cyborg Reaper са също толкова опасни за танковете и орките.

И GDI-ците имат с какво да се похвалят.

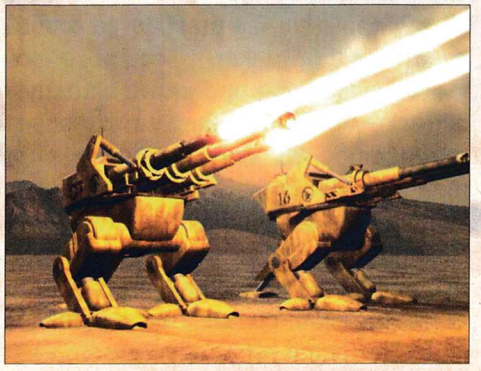
Mobile EMP cannon

С негова помощ парализирате близостоящите противникови единици и сгради за кратък период от време, позволявайки на съпътстващата ви армия да изравнява всичко с земята.

Подвижният EMP cannon има редица недостатъци. Необходимо му е адски много време, за да се зареди за повторна употреба. Радиусът на действие е малък и често неефективен, но все пак достатъчно мощен, за да ви отърве от закопаните наблизо limpet drones.

Juggernaut

Идеята на екипа от Westwood е Juggernaut да бъде еквивалент на артилерията на NOD, но двете единици имат колкото прилики и толкова различия. За разлика от артилерията, Juggernaut може да бъде полезен и в подвижния си вариант, като офензивен unit. От друга страна, поставянето му в статична позиция не осигурява точни попадения, което прави защитната му функция почти незначителна. Изисква се много време за разучаване на силните и слабите му страни.



Drop Pod

GDI са силно облагодетелствани от възможността за периодични подкрепления. За целта трябва да построите новото попълнение към ъпгрейд центъра и след броени минути ще разполагате с един отбор ветерани, готови да атакуват желаната цел или просто да ви помогнат в разкриването на картата.

Теренът във Firestorm е осезаемо по-колоритен с новите разновидности на тиберия и видоизменената растителност. Почти на всяка карта за мултиплейър присъстват мутирали гадини (visceroids, canus tiberus, veinhole monsters), които ще правят живота ви черен. Продължението на историята, промените в старите единици и добавката на нови, различната музика и специалният турнир за игра online, създават съвсем нов имидж на думата expansion pack. Браво на Westwood! Не мога да гарантирам, че ако не сте харесали Tiberian Sun, Firestorm ще ви допадне, но съм убеден, че феновете на поредицата ще го оценят по достойнство. До излизането на Tiberian Twilight има много, ама много време, а дотогава Westwood сигурно ще ни предложат поне още един add-on.

Иван Георгиев

ЗАПОВЯДАЙТЕ
от 25-ти март в новия ни клуб в Бургас
- 100 компютъра в мрежа
- на площ от 500 кв.м.
- интернет кафе
със 150 места,
- 128 kbps
гарантиран
интернет
- климатична
инсталация
и т.н.

VIRTUAL WORLD

И още три
прекрасни зали
с по 20 компютъра
наети линии 33,6
100 мегабитова мрежа
400 Mhz "Intel" процесори
19" инчови монитори
саунд карти от "Creative"
маркови слушалки
климатична инсталация
Във всеки клуб
барче с закуски
и напитки!

Адресите на залите са:

София жк"Младост" 1А бл. 509, задната част на блока (зад вход А)
бул. Драган Цанков No-26 срещу Руското посолство и парк хотел Москва

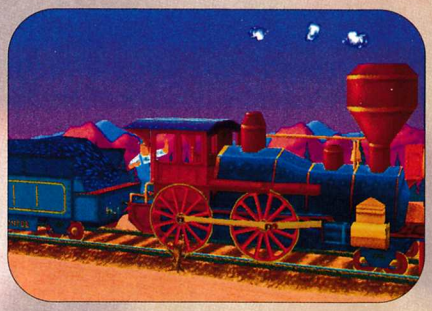
Бургас ул. Македония No-59 с лице към ул. "Гладстон" No-87

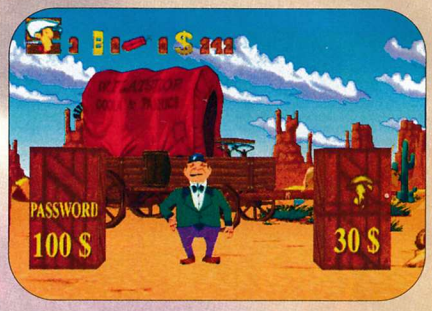
Клубовете работят 24 часа на ден и са винаги на Ваше разположение!

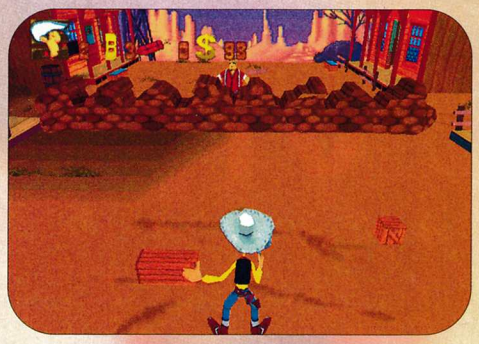
ПОСЕТЕТЕ НАШИЯ УЕБСАЙТ WWW.VIRTUALWORLD.BG

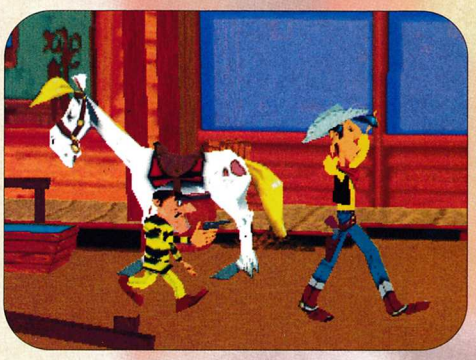
LUCKY LUKE

ON THE DALTON'S TRAIL









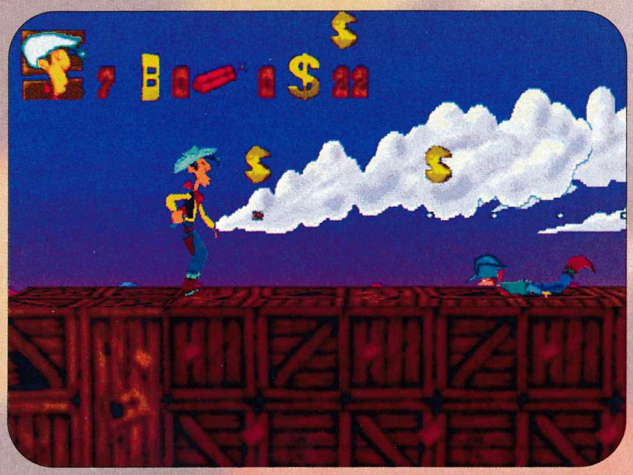
Lucky Luke! — изрева той така силно, че гласът му надделя над трополенето на колелата и пухтенето на машината. — Пак това куче! Върви в ада!

Той бързо измъкна пистолета си и стреля. Lucky Luke се хвърли на земята и куршумът не можа да го улучи. Но в същия миг дулото на револвера му блясна и негодникът се строполи назад във вагона с пронизано сърце. На вратата се появиха и други отрепки, но куршумите му ги поваляха моментално. Влакът продължаваше да се носи с бясна скорост.

Животът на пазителя на закона в Дивия Запад никак не е спокоен! Тези мерзки престъпници, отвратителните братя Dalton отново са успели да избягат от най-строго охранявания затвор в Аризона! Досущ като хлебарки с грозните си черни мустаци четиримата копелдаци са и издръжливи като хлебарки на атомна бомба или поне на чудовищно количество динамит. Взривяват каменен зандан с размерите на Бастилията и се измъкват от него целиценлички, за да подхванат отново пъклените си дела.

Вие сте Lucky Luke с големия перчем и нямате и минута за губене преди да се втурнете да ги преследвате като изгубени скъпоценни говеда. Препускайки по дирите на нехранимайковците, попадате на всички места из западните щати, на които се развиват задължително класическите уестърни (никъде обаче няма следа от Клаудия Кардинале* на младини, която също е като слънцето и водата за тоя жанр, голям пропуск)...

Като небрежно-елегантен и много безгрижен Lucky Luke започвате гонката от семпъл градец, пълен със скрити бандити — това начало на играта обаче е подвеждащо лесно. Действието се развива несравнимо по-бавно, отколкото в следващите нива. Замисълът сто процента е бил така да се привлече и аудиторията, за която екшъните не са целодневно и основно занимание, само че по-нататък новоподлъганите ще се разбягат като пилци с писъци "Дайте ми чийтове, верни другари!":-) Сейвовете след всяко ниво са защитени с пароли и трябва много да внимавате да не изтървете в суматохата някой цент, че току-виж на края на нивото се оказало, че не ви стигат $2, за да си платите заветната комбинация и ви чака едно преиграване, дето не винаги е успешно. Не е ясно обаче защо работят само паролите, които си купувате с честно и каскадьорски изкарани долари, а изтеглените от създадените за целта интернет сайтове (именно за PC, много



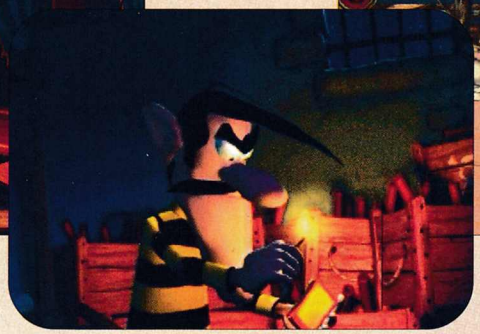
графика	★★★★☆☆
звук	★★★½☆☆
геймплей	★★★★★☆
общо	★★★★☆☆

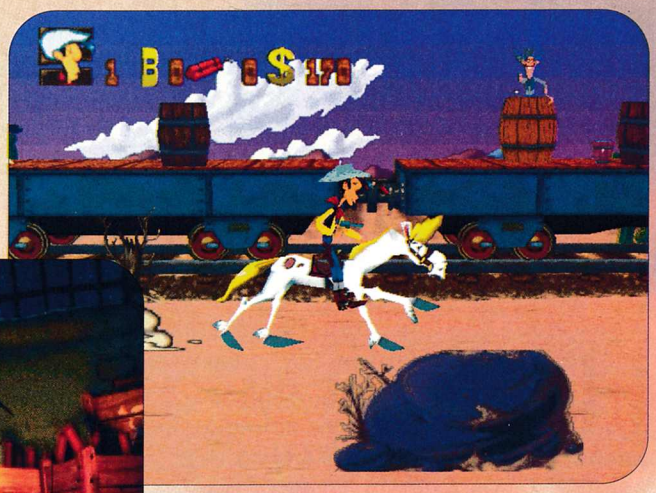
PC CD ROM

издател
Ocean, Infogrames
www.lucky-luke.com

системни изисквания
Pentium 166, 32 MB RAM, DirectX 5.0
3D Video support

action





внимавах) са нефелни... Както и да е — тук на мързеливците ще им се наложи да се напрегнат или да изчезнат, но и тези с най-чевръстите пръсти няма да скучаят. Както се казва възторжено в рекламата за играта — за да успеете, трябва да сте

по-лукави от сиуксите,

подвижни като стадо пуми, и преди всичко готови да стреляте два пъти по-бързо от сянката си (която готовност няма да ви помогне, ако имате някоя по-поспалива сянка). И си набавете joystick или gamepad, че от клавиатурата още в началото се разхвърчават стърготини и няма да имате как да си довършите започнатото, аз поне си я строших — тоя път честно :-) Играта е динамична, приятна и свежа, с добър интерфейс и веселяшки менюта. Не се сещам да съдържа нещо кой знае колко оригинално, но е ободряваща духа, а който я играе редовно, артрит не го лови.

Нивата са доста и големшки, без обаче да се сравняват с драканските нива примерно — за сметка на това са буквално пренаситени с кинти и други бонуси за събиране и с вражески куршуми, шашки, гюллета, бъчви и дървени трупи. Геймплеят е много разнообразен — освен престрелки и битки с грозни отрепки и бягането с препятствия след отвлечения влак, трябва да откриете и освободите заложниците, държани от едно изчадие Далтъново. По-нататък пристигате в свещено индианско село. Местният врач ви моли да намерите неговите "moon pearls", които са били скрити около селото. Така се озовавате в минна галерия, която се оказва голям лабиринт, борите се с фалшификатор на пари и изобщо прекарвате доста време в повече или по-малко безплодни усилия... И внимавайте с опасния газ гризу, който се събира по такива места :-). Чака ви и бродене из пустинята и още срещи с останалите трима членове на безчестната фамилия Dalton. Най-работливите ще бъдат възнаградени с кратки бонус нива, от които също се изкарват гущери — който не блее, де. За незапознатите ще кажа, че героите от серията за Lucky Luke са сред най-известните в европейските комикси въобще. Тази пародия на Дивия Запад е създадена през 40-те за Le Journal de Spirou — белгийско седмично списание за комикси.

Lucky Luke е вече на 54 години!

(Но е все така строен и пъргав като Чък Как Му Беше Името:-)

Този път, за разлика от повечето игри по комикси и анимационни филми, няма да има вопли, че оригиналният герой е бил окепазен и че доброто му име е окаляно в долен стремеж към бързи и лесни пари. Играта е напълно достойна за анимационните си предшественици и даже по-занимателна, единствено трипръстите ленивци биха висели пред телевизорите, вместо да я играят.

Можете да избирате между резолюции 320*240, 640*480, играта поддържа 8-битов цвят. За графиката не ме споходиха прозрения, въпреки че производителите се кълнат в нейната уникалност и прелест, на мен ми беше просто приятна, въпреки скапаните фонове.

Има обаче защо да се роптае срещу твърде ограниченото разстояние, на което виждате и особено срещу начина, по който камерата отвреме-навреме изостава от вашите движения, и през това време някой скапаняк ви напълва с олово корема на крантата. А и Luke върви и плете крака сякаш се връща от 12 часа на плажа без шапка, но нейсе — просто не се и опитвайте да ходите — за това темпо авторите са предназначили клавиша за тичане.

Щеше ми се да кажа, че Енио Морикони ряпа да яде в сравнение с музиката към Lucky Luke, ама няма да е вярно. Истина е обаче, че има 19 различни уестърн мелодийки, пасват на атмосферата и са съвсем поносими, дори се изключват :-).

Елица Тодорова

*Италианска актриса, участвала в култови чернобели уестърни.

Might and Magic VIII
Day of the Destroyer

Навярно всички от вас знаят за играта Wheel of Time или пък са чели книгите от едноименната поредица Колелото на Времето. Поредицата трябваше да съдържа шест книги, но до момента само на български вече са издадени седем или осем, а май като цяло авторът досега е "произвел" поне десет бройки! Въпреки многобройните критики към сюжета – еднообразен, раздут, често с герои с неубедителни характери, извършващи противоречиви или нелогични действия само и само да става нещо ново, книгите имат милиони почитатели в цял свят и са много популярни и в България – аз самият очаквам с нетърпение поредния брой на български език, който ще излезе вероятно заедно с появяването на този брой на PC Mania на пазара. Тайната на успеха на поредицата е проста – много романтика, крале, принцеси и рицари и пирати, могъщи магьосници и разрушителни магии, най-невероятни митически чудовища и задължителните многобройни представители на света на мъртвите и много, много приключения из най-разнообразни земи!!!

Именно същите принципи лежат в основата на успеха и на RPG-поредицата Might and Magic, създадена от New World Computing – и предварително са обрекли на успех и най-новата, осма част от сагата. Е, някои наричат новата игра просто един "standalone" expansion pack – но това на пречи на същите тези критици да я изиграят с удоволствие и после да раздават ум и разум на новобранците по многобройните форуми из фен-сайтовете (тук разпространителят 3DO Company търпи сериозна критика – по неизвестни причини докато пишех тази статия официалният сайт на играта все още не беше заработил – а по принцип 3DO заедно със Sierra поддържат едни от най-добрите форуми за своите произведения). Освен това Might and Magic VIII: Day of the Destroyer може и да прилича на expansion pack, но това не и пречи да има няколко интересни новости главно в създаването и развитието на персонажите и на цялата група и да има обширна територия за разузнаване и много NPC-та, с които да разговаряте – а всеки фен на сериозните RPG-та е наясно, че това са най-важните неща за една добра игра.

Разбира се, Might and Magic VIII си има и подобаващ сюжет – и той пак се върти около Enroth и Erathia – само дето този път главната действаща арена е територията на Jadame, а босът на лошите е легендарният Planeswalker Escaton – The Destroyer.

Действията му са отворили

портали към световете на четирите елемента

(The Planes of Fire, Air, Water and Earth) и е въпрос на време кога тези светове ще се слеят и ще разрушат Jadame, Enroth и Erathia.

Ако това може да ви зарадва,

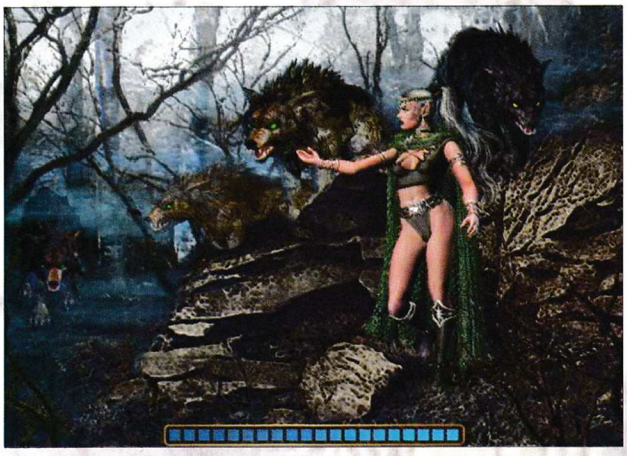
графика	★★★☆☆
звук	★★★★☆
геймплей	★★★★★
общо	★★★★★

PC CD ROM

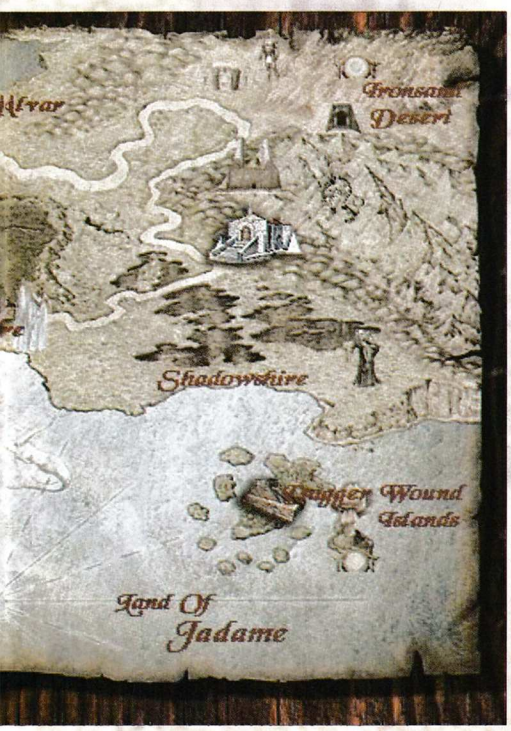
Roleplaying Game

издател
New World Computing, 3DO
www.3do.com/products/pc/mm_destroyer/

системни изисквания
Pentium 166 MHz,
32 MB RAM, 2MB Video card



почти не е променен интерфейсът на играта – само разположеното отдясно меню е качено на тънък taskbar в горната част на екрана и изобщо не е пипната системата на битките – можете да се биете в реално време или с натискането на клавиша "enter" да преминете в turn-based mode, като след всеки рунд ще можете да изманеврирате



в рамките на пет крачки. Не е променено и пътуването по картата – тя е разделена на квадрати, а придвижването между съседни квадрати е възможно или пеш по суша, или с конния транспорт само между градовете пак по суша; докато придвижването по вода е възможно само с кораби (логично, нали); естествено можете да се придвижвате и с магии като Town Portal или Lloyd's Beacon.

За сметка на това веднага ще забележите наистина новите неща, като започнете да създавате групата си! В старата игра групата включваше четирима персонажи и до четири наети NPC-та; сега обаче вече имате група от петима, но не можете да привличате никакви допълнителни помощници и НАЙ-ВАЖНОТО!!! –

сега можете да създадете само един първоначален герой!!!

Това е сериозна новост – играта е станала нещо като компилация между Might and Magic III: The Isles of Terra и Baldur's Gate. Не знам дали много от вас са играли въпросната трета част на поредицата, но аз все още я считам за една от най-успешните RPG игри на New World Computing. Там можехте да създадете неограничено число персонажи, които търпеливо изчакваха по кръчмите да ги повикате в групата си; отделно различни куестове ви позволяваха да освободите NPC-та – наемници, които често имаха ценни умения, но пък за услугите им трябваше да плащате скъпо и прескъпо! Създадените от вас персонажи бяха, естествено, безплатни, но пък не трупаха experience points докато пиянстваха по кръчмите и на практика можехте да ги използвате единствено като dummies – да им оставяте за пазене предметите, за които нямаше място в inventory-то ви. От друга страна, в Baldur's Gate

RTS® COMPUTERS

ОФИСИ И МАГАЗИНИ В СТРАНАТА

Централен офис – София
/до зала "Фестивална" и стадион "Академик"/
тел: 02/971 20 20, факс: 02/971 22 44,
e-mail: rts@rtsonline.net
Магазин: бул. "Княз Дондуков" 48, тел: 986 3883
Офиси: Варна, 052/ 601 077, Пловдив, 032/ 621 691
Ст. Загора, 042/ 284 390, Габрово, 066/ 30 155
Бургас, 056/ 21 177, Плевен, 064/ 410 767
Враца, 092/ 60 041

HEWLETT PACKARD

DeskJet 610C
600x600 dpi, 5 ppm
Color & Black heads
$ 89

DeskJet 710C
600x600 dpi, 6 ppm
Color & Black heads
PhotoRET II
ColorSmart II
$ 129

ZYKON

4 in ONE!
it's a car
and a plane
and a bike
$ 60

Genius

Joystick – F12,
3 buttons
$ 21

$ 9

Joystick – F23,
Digital, 8 buttons

TEAC. **$ 55**

Speakers 500/2, 500 W

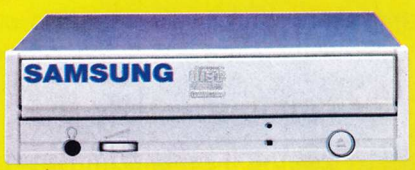
Speakers – Teac
Power Max 2000W
Dolby Digital
$ 320

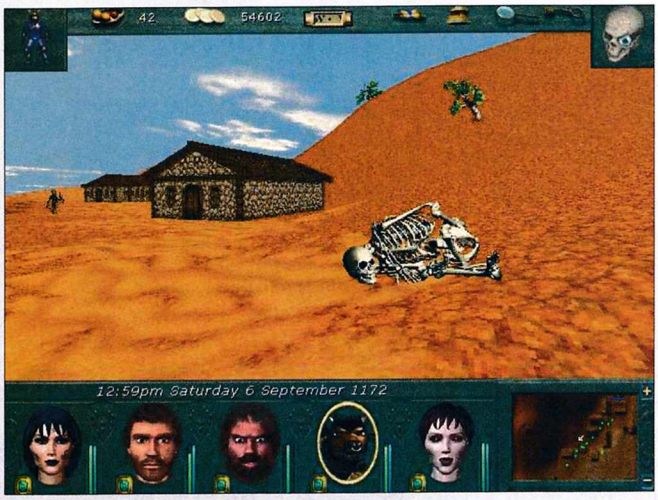
Hansol

Monitor 17",
Hansol 710 P
1600x1200, 0.26, TCO-99
$ 247

SAMSUNG

CD-ROM 48x
SAMSUNG
$ 43





евентуалните ви спътници NPC-та дори и когато не бяха заедно с вас, натрупваха experience points горе-долу съизмеримо с основния ви герой – но пък пред наемането и използването им често имаше най-различни препятствия, което правеше доста трудно събирането на "идеалната" група. В Might and Magic VIII: Day of the Destroyer се "появява" сградата "Adventurer's Inn" – където всички NPC-та, които сте успели да завербувате по време на играта, се събират и търпеливо ви очакват докато решите евентуално да се възползвате от услугите им и да ги включите в групата. Интересно решение е, че няма значение къде точно се намирате – абсолютно всички NPC-та – кандидат-спътници се намират винаги при вас – т.е. в най-близката до вас сграда Adventurer's Inn; освен това можете да ги наемате и освобождавате колкото си пъти искате и при това напълно безплатно (но и тук има някои интересни подробности, за които ще стане въпрос малко по-късно). Самите кандидат-спътници ще откриете по различен начин – двама от тях ще са на разположение още от самото начало, мнозина други можете да откриете по домовете им, немалка част ще срещнете докато изпълнявате различни куестове и няколко ще откриете само при определени обстоятелства – например доста по-късно ще можете да присъедините дракон към групата си, но само ако вземете страната на драконите в конфликта "драконы-crusaders". Вземането на една или друга страна освен това носи и други благинки или проблеми, така че всеки тук вече трябва да решава за себе си и въобще това е един момент от играта, където можете доста да експериментирате – например дали е възможно да си запазите добрите отношения и с двете страни и да получите полагащите ви се за това облаги? На теория изглежда невъзможно, тъй като исканията на двете страни са взаимно изключващи се (нещо като необходимостта да направите избор между Dark и Light в Might and Magic VII), но може би е възможно да избягвате конфронтацията докато изчерпите всички възможни средства? А иначе коя страна да вземете в конфликта – на мен лично ми изглежда логично да застана на страната на хората, но от това, което видях на няколко посветени на играта форума, си личи, че повечето играчи предпочитат да имат един як дракон в групата, отколкото да се обвържат с хората.

И понеже вече стана въпрос за Dark vs Light от Might and Magic VII – сега това вече няма да ви е проблем! Наистина, че получите доста сведения за войната между двете страни, но няма да има абсолютно никакво затруднение да имате в групата си едновременно представители и на двете страни – както например Cleric, така и Necromancer или дори Vampire – от което пък следва приятната новина, че ще може да използвате услугите и на двете на-мощни магьоснически школи – за Dark и за Light Magic!!! Не само това, но ще имате възможност още от самото начало да избирате между най-различни екзотични персонажи – Dark Elves, Минотаври и дори якички, но тъповати Тролове! Екзотичните раси и класове си имат своите преимущества и недостатъци – например интелигентността на Троловете (както и показателят endurance на Dark Elves) нарастват два пъти по-бавно – т.е. трябва да похарчите 2 attribute points, за да получите една точка повишение – и обратно – някои от показателите им нарастват два пъти по-бързо – което вече ви дава доста широки възможности за експериментиране при преиграване на играта. Освен това много от екзотичните раси и класове си имат свои, уникални skills – например Вампирите могат още от самото начало да използват магията lifedrain, Троловете регенерират загубените hit points и т.н...

При вербуването на NPC-тата има друга интересна особеност – те ще се съгласят да се присъединят към вас, само ако главният ви (създадения от вас герой) персонаж е от приблизително еднакво ниво с тях – по този начин не можете да научите къде живее някой

силен (примерно) магьосник, да прескочите дотам, да го завербувате и изведнъж групата ви да се сдобие с някакъв супермен (или суперменка :-) И май за последно при създаването на групата – за да добавят малко "сол и червен пипер" и да направят играта по-интересна, авторите са се постарали да придадат и някаква индивидуалност на NPC-тата. Тя не е толкова силна, както при Baldur's Gate (където спътниците ви от различни alignments непрекъснато се караха помежду си), но все пак съществува и се проявява само при определени обстоятелства. Например почти от самото начало ще можете да присъедините към групата си Knight и може дори да ви направи впечатление, че той гледа и се кокорчи доста странно! Въпреки това всичко ще бъде наред, докато не решите да изтъргувате малко алкохол и не закупите няколко бутилки – тогава доста бързо ще забележите, че въпросният Knight почти винаги пропуска целта си... и един бърз поглед към inventory-то

ще ви разкрие, че сте си наели истинско пиянде!

Ако пък си присъедините Дракон, ще се наложи да се простите с различните скъпоценни камъни, които намирате – Драконът веднага ще си ги прибира в собственото inventory и няма да ви даде да ги продадете:-) (ако трябва да съм съвсем точен, то не съм опитвал какво се получава, ако inventory-то на съответния персонаж е вече пълен и няма място за пиячка или скъпоценни камъни, но ако ми остане повечко време непременно ще си направя няколко експеримента).

В началото на играта можете да изберете главния си герой измежду следните класове и раси: Knight, Cleric, Necromancer, Dark Elf, Vampire, Minotaur и Troll. Със сигурност по-късно ще можете евентуално да присъедините към групата си Дракон, но не съм наясно дали ще имате и някакви други възможности – например Ogre.

Специалните умения, които са достъпни в играта, са приблизително същите като в Might and Magic VII с изключение на специфичните умения на Dark Elves и Vampires – тези специфични специални умения се използват като spells, но пък се изучават като skills; Драконите също имат специални умения, но аз не успях да присъединя Дракон към групата си и не съм наясно какви точно са тези skills; троловете и вампирите пък имат и друго умение – regeneration, но това спокойно можете да го получите и от някакъв екипиран магически предмет, така че едва ли си заслужава да изпадате във луд възторг от тази възможност.

За да завършим с уменията – останалите умения наистина са почти като в предишната игра, но все пак има и някои разлики – например е премахнат класът "thief", а вместо него можем да използваме Dark Elf – кръстоска между thief и sorcerer; Necromancer-ът пък е старият Sorcerer, "отдал" на Dark Magic – т.е. всички "елементни" магии до Grand Master ниво плюс Dark Magic, а Cleric-ът е същият като от MM VII, но приел страната на Светлината – т.е. Body, Spirit и Mind Magic до Grand Master ниво плюс Light Magic. Изглежда не можете да разполагате с персонаж, който да ползва Fire, Air, Water и Earth магиите плюс Light Magic, както и няма да имате възможност да получите комбинация между Cleric и Dark Magic (това всъщност изглежда е поради наследството от Might and Magic VII и от войната между силите на Светлината и на Мрака).

Might and Magic VIII: Day of the Destroyer може и да прилича на expansion pack, но е добра игра и със сигурност ще хареса на всички, които са харесвали и предната седма част – просто не очаквайте революционни новости и всичко ще бъде наред!!!

Ник Мортимър

THIEF II

THE METAL AGE

Когато преди малко повече от година фирмата Eidos Interactive пусна на пазара Thief: The Dark Project, тя надали си е давала сметка, че с тази игра завинаги ще обърне представите за това как трябва да изглежда един триизмерен екшън. За повечето хора този тип игри означават едно-единствено нещо – мускулест супергерой разнася тонове оръжия за масово поразяване и размазва като хлебарки многохилядна армия от противникови гадини. Многобройните клонинги на Quake, Duke Nukem и Unreal, които наводниха пазара напоследък, всъщност повтарят с малки вариации една и съща елементарна схема – "избий всичко, което се движи, намери ключовете, открий изхода за следващото ниво"... При Thief обаче нещата стоят доста по-различно. На практика тази игра стана родоначалник на нов минижанр в триизмерните екшъни, условно наричан

"first person sneaker"

Казано с други думи, играчът не се хвърля в битката с рогата напред, а дебне своите противници, елиминира ги по най-безшумния начин и по възможност дори не ги убива. Всъщност, когато играете Thief, всеки опит да се подражава на главните герои от Duke Nukem и Quake ще има крайно неприятни и дори фатални последици за геймъра. За да оцелее, вашият герой трябва да спазва две прости правила – да бъде невидим за своите врагове и да стъпва по-тихо от котка. Просто вашите противници притежават орлов поглед, остър слух, уникален изкуствен интелект, могат да действат в група и в повечето случаи ви ликвидират с един-два точни удара. Иначе казано – стилът на игра в един first person sneaker от типа на Thief няма почти нищо общо с геймплея на традиционните 3D-екшъни...

Но нека се върнем към самата игра. Както всички англоговорящи вече са се досетили, главното действащо лице в Thief е крадец. Нашият човек се казва Гарет и е нещо като вълк-единак в своя мрачен занаят. В средите на своята гилдия той има репутацията на истински крадец-виртуоз. Срещу подобаващо заплащане е способен да осигури на своите клиенти всяка стока, която не може да бъде набавена по законен начин...

До навършването на своето пълнолетие Гарет изучава тънкостите на професията "крадец" в тайното общество Keepers. След това обаче

избира соловата кариера

напуска своите наставници и започва действа на своя глава. В първата част на играта героят неволно се оказва нает от загадъчен работодател на име Константин. Гарет трябва да изпълни серия от секретни мисии, в които той трябва да обира тайното общество Hammerites. В последствие обаче се оказва, че въпросният работодател всъщност е лудият бог на природата на име Трикстър, който се опитва да си разчисти сметките с Hammerites и иска да ликвидира всички негови последователи. Гарет попада във водовъртежа на събитията и е принуден да се разправи с Трикстър, въпреки че не си пада много по правенето на добри дела.

Втората част на играта (която според обещанията на Eidos Interactive трябва да се появи до около месец), започва около година след събитията, описани в Thief: The Dark Project. Магическият свят, в който живее Гарет, стремително е започнал да се променя. Обществото Hammerites се разпада на отделни съперничещи си групи. От руините на организацията се възражда нова доминираща фракция, която нарича себе си Mechanists. Членовете на тази група издигат в култ технологичния прогрес и благодарение на своите открития успяват да станат съществена част от обществения елит. Благодарение на Mechanists градът на Гарет се превръща в странен хибрид между средновековно и индустриално общество, където се появяват дори технологии, за които и в наши дни бихме могли да мечтаем...

Събитията в Thief 2 започват с внезапната поява на

нов шериф в града

на Гарет. Блюстителят на закона се нарича Горман Труарт и си поставя за цел да изчисти улиците от всякакви криминални елементи. Първоначално всички (с изключение

на Гарет и неговите колеги) приемат с въодушевление това начинание. Благодарение на новите напреднали технологии Труарт успява да превърне живота на местните крадци във всекидневно ходене по мъките.

По-неумелите престъпници попадат директно в затвора, а печените бандити от калибъра на Гарет са принудени да приемат само нисколатени мисии, които крият минимален риск... В последствие обаче се оказва, че мерките на шерифа срещу престъпността не са продиктувани от чак толкова благородни подбуди. Труарт налага волята си с железен юмрук и въвежда гестаповски стил на управление. Неговите патрули започват да арестуват всеки, който изглежда подозрителен и да ликвидират бизнеса на търговците, които не желаят да си плащат за "охрана". Така Труарт мутира от блюстител на реда и законността в средновековна "мутра". Притиснат от обстоятелствата крадецът Гарет е принуден да се направи на

нещо като Робин Худ

като се изправи срещу местния шериф и последователите на Mechanists. Действието на Thief 2: Metal Age обаче ще изправи нашия герой пред много по-големи предизвикателства. Във втората част на играта Гарет трябва да действа още по-внимателно, тъй като си има работа не само с противници от плът и кръв, но и с механизирани врагове. Благодарение на Mechanists и техните изобретения, шерифът Труарт е разположил из целия град наблюдателни камери и алармени системи, които правят работата на всеки професионален крадец истинско мъчение.

Освен това Гарет ще бъде принуден да се сражава и с роботизирани стражи, които не само са изключително трудни за убиване, но и могат да активират алармена инсталация във всеки един момент. Героят ще се сблъска с два вида метални опоненти – дроиди-работници и дроиди-стражи. Общото между тях е, че за разлика от живите опоненти не могат просто да бъдат зашеметени с удар в тила. Така че Thief 2: Metal Age ще ви принуди да усъвършенствате още повече изкуството на безшумното промъкване.

Новата игра бележи напредък и в графично отношение. Всъщност енджинът на първата част беше един от най-сериозните й недостатъци. Затова е доста добре, че създателите най-после са преминали от 8 към 16-битов цвят. Е, изображението на играта е далеч от това, което ни предлагат Unreal Tournament и Quake 3. Постната графика обаче се компенсира от отлично пресъздадената мрачна атмосфера в стил "Лондон XVIII-ти век", страхотния изкуствен интелект на противниците и разбира се, уникалния геймплей. Така че, ако търсите истинско предизвикателство в сферата на триизмерните игри, Thief 2 няма да ви разочарова, точно както своя предшественик.

Момчил Милев

ПОПИТАЙТЕ КАК:

5 часа БЕЗПЛАТЕН достъп до Интернет

абсолютно БЕЗПЛАТЕН
+ невероятно БЪРЗ достъп
до 17 гейм сървъра

само до 14 април

София
тел: 987 03 88
www.bianet.net
e-mail: info@bia-bg.com

BIA NET ™

Die Völker

Alien Nations ми звучеше абсолютно непознато, но единствено до момента, в който на монитора ми не се появи заглавният екран. В Германия играта се разпространява под името Die Volker (Народите), един от най-големите бестселъри през последните месеци там. Тъй като разработката и продажбата на развлекателен софтуер винаги е зависела изключително от предпочитанията на геймърите в по-големите европейски страни и Щатите, е много любопитно, че например в Америка най-често се случва на върха на чартовете да срещнете пълни кретении (напр. ловни симулатори), а в братска Германия, арийските дечица прекарват времето си с игри като Settlers, Anno 1602, Knights&Merchants и Sim City.

Всички от вас знаят (или им предстои да научат), че бебетата по цял свят се доставят на адрес от специални щъркели-куриери. С мисията се заема космическата централа на куриерската служба Baby Boom, чийто девиз е "If we don't deliver it, you can't get it". На значително отдалечени една от друга необитаеми планети трябва да бъдат разпределени три бебчета от различни раси, но както обикновено въздесъщата съдба оплесква работите. По пътя щъркелите-разносвачи се натъкват на космически бар, който им се вижда къде-къде по-привлекателен от изтощителния, продължаващ сякаш цяла вечност полет. Крилатите пощенски служители набързо се отървават от тежките вързопи, които се понасят заедно към една напълно непозната планета. Три коренно различни народа, които просто не са създадени за съвместно съжителство, трябва по принуда да споделят обща територия и общи проблеми.

В главното меню ще можете да изберете между кампания, безкрайна игра и мултиплейър. За начало е препоръчително да започнете с tutorial-а. Следващата ви задача е да си изберете един от трите народа: миролюбивите, интелигентни и леко тантурести сини пимончета, грациозните и войнствени амазонки или пък инсектите, наречени саджики (името им звучи много като една гръцка манджа).

Трите народа наистина се различават по външния си вид, но това за съжаление не е от особено значение за геймплея, тъй като начините на производство са напълно идентични. Набива се на очи обаче, че пимоните има нужда от много камък, амазонките предпочитат дървения материал, а саджиките използват от всичко по малко.

Характерните суровини, които използват народите, си личат ясно в постройките им: миловидните сини създания имат прекрасни каменни къщурки, изскочили сякаш от някоя класическа приказка,

амазонките се помещават в дървени постройки

а инсектите изграждат странни гнезда. Важно е градовете ви да се намират в близост до ресурси (храна, дърво, камъни), тъй като в началната фаза нямате възможността да търгувате или дори да изградите второ поселение, тъй като просто ще ви липсват необходимите пари.

Това, което прочетохте досега, се покрива почти напълно с третата част на Settlers и бързо

графика	★★★★½	PC CD ROM
звук	★★★★★	
геймплей	★★★★★★	
общо	★★★★★	

издател

JoWooD	www.jowood.com
Infogrames	www.infogrames.com

системни изисквания

Pentium 233, 32 MB RAM, 4xCD-ROM,

СТРАТЕГИЯ

навежда на мисълта, че Alien Nations е само едно жалко копие на именитата стратегия. Подозрението се засилва още повече от факта, че интерфейсът на играта е доста сходен с този на "Заселниците", а закоравелият Settlers-фен веднага ще разпознае също и носачите, които помагат в изграждането на цивилизацията ви. Следващите няколко минути игра обаче бързо показват и първите разлики на Alien Nations с играта на Blue Byte: тук различните постройки ще могат да бъдат обитавани от три човечета, а по-големите къщи - дори от пет. За строежа ще са ви нужни освен дървен материал и камъни, също така и пари. Подобно на Anno 1602, вашите граждани ще плащат данъци, приходите от които ще се трупат във винаги полупразната ви хазна. Скъпоценният метал ще ви е необходим за research, за поддръжка на постройките ви и за обучаването на нови единици, които за разлика от "колегите" си от Settlers 3 не мутират при нужда в специалисти от прости носачи, ами се обучават в училища, където хамалинът може да се преквалифицира в нещо по-достойно.

И в Alien Nations има дървари, дебели кръчмари, ловци, дипломати и множество други професии, съобразени с построените сгради. За разлика от конкурента обаче тук няма каменоломни и дърварски колиби, защото практикуващите съответната професия занасят добития материал направо в складовете или в градския ви център. И при все това жителите на града ви не показват особен интелект в разпределението на суровините.

Така например за производството на

ракия от гъби

се нуждаете от гъби и дърво. Построявате си значи до ракиджийницата и ферма за отглеждане на гъби. Носачите ви обаче ще занасят гъбите първо до складовете ви, оттам ще ги прибере друг носач, който вече ще ги занесе до фабриката за ментета. По този начин ненужно се забавя производството, заради малоумието на носачите. Между другото ракията и тем подобни благинки (например шоколадови торти, близалки и други глезотии) ще са ви нужни, за да поддържате доброто настроение на жителите си. Когато безработицата ви скочи рязко, не са построени достатъчно къщи, в които да се събират трудещите се (например кръчми), започва да се шири престъпност, което е и първата стъпка към пълния упадък на градчетата ви, тъй като поданиците ви ще изгубят всякаква мотивация за работа.

Целта ви не се състои в това задължително да елиминирате другите народи. Ами, ако например вашите саджики изведнъж писнат за шоколадови тортички, които се произвеждат само при амазонките? Не ви остава нищо друго освен да построите посолство, да обучите дипломат, да го пратите при враговете, да постигнете примирие с тях, за да може да се изгради търговска мисия.

Военните действия протичат сходно с тези в Settlers, с малката разлика, че

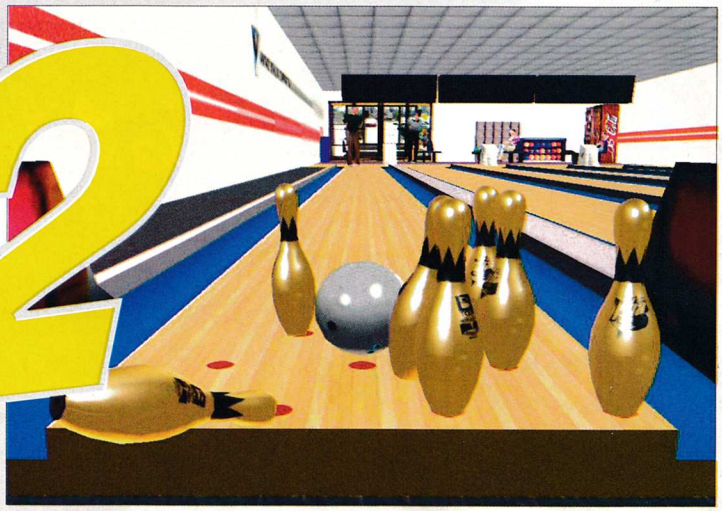
тук можете да обучите значително повече бойци

Саундтракът е толкова добър, че на места няма да се усетите как сте спрели да играете и си подсвирквате веселата мелодийка.

Като цяло Alien Nations е много приятна игрица, която можеше да заслужи много по-висока оценка, ако беше прибавила някоя и друга оригинална идея към жанра. Множеството дребни проблеми също се набиват на очи и пречат на творението на австрийците от Neo и JoWood да достигнат класата на немските си колеги от Blue Byte (Settlers) и Sunflowers (Anno 1602), които дефинираха жанра на този тип стратегии. Иначе като почнете да играете няма да усетите как е излетяло времето ви с тази изключително комплексна и забавна игра.

Никола Икономов

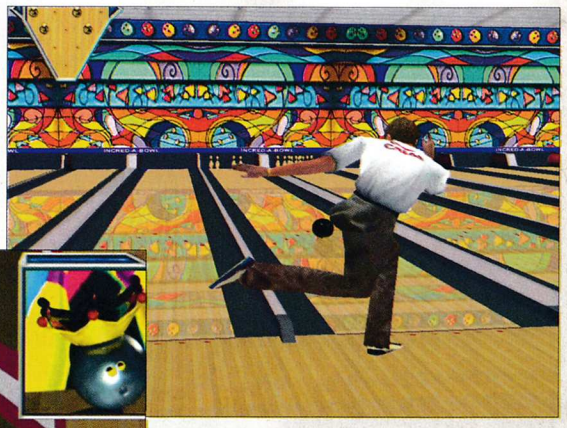
pba bowling 2

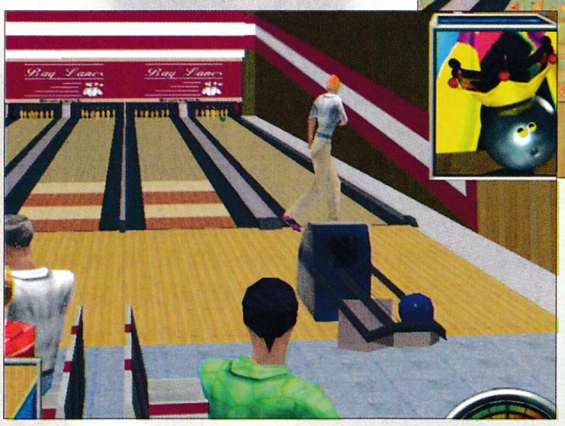


В нашата китна родина боулингът никога не се е радвал на кой знае каква популярност. Причините за това са много, но вероятно се крият най-вече във високите разходи по построяването на съответните съоръжения за боулинг. Дори и в най-добрите времена в цялата страна едва ли е имало повече от 10 работещи зали за този спорт. Като добавим и относително високите цени за час игра е повече от ясно защо доста малко българи се отдават на това забавление.

Отвъд големия океан в страната на неограничените възможности нещата както обикновено са съвсем различни. За почти всички американци от Фред Флинтстоун до наши дни боулингът е и ще си бъде един от основните и най-приятни начини за прекарване на свободното време. В САЩ положението е такова, че почти във всеки квартал има боулинг клуб, а най-добрите играчи дори могат да изкарват съвсем сериозни пари от хобито си. Разбира се, с боулинг в никакъв случай не могат да се спечелят баснословните суми, на които са свикнали спортистите от NBA или NFL, но пък и наградни фондове от порядъка на 200 000$ на турнир не са никаква рядкост и гарантират качествени участници.

Именно на професионалистите от PBA (Professional Bowler's Association) е посветена и новата игра на Bethesda. Идеята е неуките да добият представа за какво става дума, а любителите да могат в домашни условия да преживеят тръпката от големите състезания, които иначе могат само да гледат по някои от десетките спортни канали.





Правилата на боулинга са направо елементарни и всеки, който е гледал поне два епизода на "Семейство Флинтстоун", не би трябвало да има особени проблеми с тях :-) Все пак ще спомена, че целта е по възможност

с едно хвърляне на топката да се свалят всички кегли

Когато това не стане, състезателят има право и на второ хвърляне, но вече не може да достигне максималния брой точки. Проблемът със състезателите от PBA е, че те така или иначе в 99 от 100 възможни случая постигат страйк. Поради това често спортното щастие, моментната форма и късметът определят победителите в състезанията. Като заиграете PBA2 обаче ще видите, че дори на монитора нещата не са толкова лесни, колкото може би изглеждат отстрани. Като начало трябва да си изберете подходящ играч, а след това да се впуснете с него и в дългата поредица от турнири, за да се пробвате да спечелите шампионската титла. Дотук добре. Като излезете на пистата ще видите, че от Bethesda са се постарали доста на тема интерфейс като са направили нещо, което хем се усвоява за 2-3 минути, хем предлага достатъчно възможности за експериментиране и не превръща игра-

PBA Tour 2

графика	★★★★★☆
звук	★★★½☆☆
геймплей	★★★½☆☆
общо	★★★★½☆

PC CD ROM

издател
Bethesda Softworks
www.bethsoft.com/pba2

системни изисквания
Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 3D Video, DirectX 7

та в пълна скука. Като цяло феновете на най-различните симулации на голф от типа на Links бързо ще се почувстват в свои води, защото в PBA2 нещата са реализирани по доста подобен начин.

Самото хвърляне се състои от две фази. В първата ще трябва да разположите вашия състезател и да зададете посоката на хвърляне. След това остава само да натиснете бутона "space" и ще видите какво сте сътворили. Още отсега искам да ви предупредя, че поне в началото топката почти винаги ще си отива безславно в улея и ще можете порядъчно често да гледате възмутената физиономия на вашия човек край пистата.

Тук ще забележите, че програмистите на играта са се постарали да пресъздадат индивидуалния стил на хвърляне на всеки отделен състезател от професионалната лига. Това на практика значи, че дори да сте налучкали правилния път към успеха с един играч след смяната му с друг ще трябва отначало да свиквате с особеностите на вашия нов любимец. Разбира се, с приложения редактор можете да си създадете и вашия собствен идеален шампион, но това според мен има смисъл чак след като сте овладели тънкостите на PBA2, защото иначе рискувате да си направите някои пълен неудачник, които трудно ще запише дори точка в ранглистата.

Друг голям плюс на новата творба на Bethesda са графиката и звукът. В това отношение човек трудно би могъл да желае много повече. Специално разработеният за PBA2 енджин предлага бая екстри и нищо чудно скоро да го видим и в други игри. Като цяло това, което ще видите на монитора, поразително наподобява истинските телевизионни предавания. Самите състезатели са пресъздадени с помощта на skeletal animation и се движат досущ като истински. Същото може да се каже и за движението на топката по пистата. Бързо ще забележите, че дори най-малките промени в движенията на състезателите точно като в истинския живот имат доста сериозно влияние върху траекторията на удара и съответно върху резултата от него. Щедро са използвани и специални ефекти като enviromental mapping и динамично осветление. Всичко това създава чудесна атмосфера и със сигурност е една от главните атракции на играта. Най-хубавата новина обаче е, че графичните прелести не са превърнали PBA2 в лакомо чудовище, което изисква поне Pentium III, за да върви що годе сносно. Напротив! Ако сте горд притежател на някаква прилична 3D карта (това е задължително изискване), ще можете да играете без особени проблеми дори на компютър от калибъра на P200. Похвални неща могат да се кажат и на тема звук. Музиката е приятна, а останалите звукови ефекти са направо перфектни и ще ви накарат да се почувствате все едно действително се намирате в зала за боулинг.

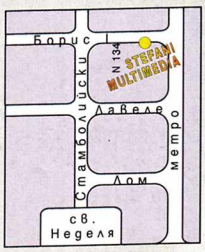
Въобще отвсякъде си личи, че програмистите от Bethesda са вложили големи усилия при правенето на PBA2 и са постигнали действително впечатляващ резултат. Играта няма никакви сериозни слабости, усвоява се лесно дори от хора, които през живота си не са виждали как изглежда писта за боулинг и най-вече доставя удоволствие. В същото време благодарение на добре профилираните индивидуални особености на отделните състезатели имате гаранция, че няма да можете след 2 дни да редите титла след титла и в никакъв случай няма да ви доскучае бързо. Така че дори малко екзотичният спорт боулинг да не ви вълнува особено, си заслужава да хвърлите повече от един бегъл поглед върху PBA2.

Никола Дърпатов

Stefani Multimedia:cdmania@techno-link.com Директен интернет магазин:www.allcdmania.com–Доставка за наша сметка до 2 дни!
ЖЕСТОКО НАМАЛЕНИЕ в магазина на Княз Борис 134, т: 980-98-13 САМО до АПРИЛ.За клиентите в сайта-също подаръци!

Лицензни игри! Сертификат!
Кутийки 1CD-10x0.34; 200 x 0.29
Кутийки 2CD-10x0.60; 200 x 0.54
Аудио касети-YO media,80mx1.20
Мултим.енциклопедии 12.90
Дискети YO MEDIA 10 бр.x 0.59
CD–ROM-игри, енциклоп.от 4.99
CD-R YO Media, 4x, с кутия 1.99
CD-R NO NAME, 74m- 100.x $ 0.65
CD-R YO-MEDIA, с обл.-100x$ 0.73
Dolby SR RELAX Music CD 8.99

DVD VIDEO дискове-филми 43.99
DVD-ROM Drive, players от 199.00
SONY joypad/memory card - 16.00/9.00
SONY Playstation console 259.00
Чистачки за CD плейъри 11.90
HEROES 3/ARMAGEDON/Re-volt 37/22/37$
Starcraft/BroodWar/Pharao 29/27/39$
Half life/Opposing force/Quake 2-40/30/49$
ДИЛЪРИ: Бургас - тел.80 30 45
Варна-тел-601 870;60 60 63,Казанлък:250-70
ОЩЕ ПО-НИСКИ НА ЕДРО! **НАБИРАМЕ ДИЛЪРИ - ДО 20% ТО!**



С този талон при покупка над 5 лева получавате пролетен подарък 1CD или MC

Demise

RISE OF THE KU'TAN

Любопитството убива котката, сребърният куршум — върколака, а безпаричието — компютърната игра. И най-добрите нови идеи и оригинални хрумвания не могат да се превърнат в хитова игра само с добро желание и ентусиазъм, а им трябва и стабилно покритие, изразяващо се в тлъсти пачки зелени банкноти. А точно това е липсвало при разработката на Demise, която има претенции да е чисто нов вид ролева игра и да предлага на играчите съвсем различно преживяване. Е, най-силното преживяване, което аз изпитах с тази игра, беше страхотна меланхолия, примесена с редуващи се вълни на съчувствие и съжаление. Съжаление към горките играчи, които заслужават нещо много по-добро, и съчувствие към авторите и създателите на играта, които наистина са способни хора с алтернативно мислене и съвсем не са имали намерение да претупват работата си. Demise обаче спокойно може да претендира за титлата:

Игра с най-лоша реализация за сезона 99/00 :-(

Лоши предчувствия ме обзеха още при началното зареждане на играта, когато забелязах липсата на интродукция, която може би е приемлива за някой 3D-екшън, но не и при ролева игра. А когато започнах да играя, всъщност видях какво значи мизерия! Графиката е в минимален режим 800x600x32000 цвята, но това е всичко добро, което може да се каже за нея. И независимо, че се поддържат всякакви модерни стандарти за рендериране на триизмерна графика, играта изглежда сякаш е правена преди доста години (което всъщност не е много далеч от истината, като имаме предвид дългия подготвителен период на Demise).

Игралното пространство на Demise представлява един скромен град и мрежа от необятни подземия под него (всякакви сравнение с Diablo са нежелателни). В града ще видите само десетина рисувани на ръка картинки, които са от грозни по-грозни. В подземията би трябвало да се използва "модерен 3D-енджин", но ако преди 5-10 години сте имали удоволствието да играете Eye of the Beholder I или Lands of Lore I, едва ли ще повярвате точно на думата "модерен". Ще ви спестя по-подробното описание, тъй като то би могло да влезе единствено към рубриката "ретро". Из тези грозновати подземия ще срещнете стотици различни чудовища, които имат една обща черта — изглеждат отвратително. И тъй като тази характеристика би трябвало да е съвсем естествено присъща за страхотиите, които ви очакват в гигантското мухлясало подземие, поне тук няма да критикувам художниците. Но защо и вашите герои са също толкова грозни?! Когато генерирате своя персонаж, имате възможност да му изберете портрет от няколко възможности, които авторите определят като "карикатурни шаржове". Наистина ми беше трудно да се идентифицирам с която и да е от страхотиите, които ме гледаха от екрана... През живота си съм виждал твърде малко игри, които изглеждат толкова зле в графично отношение за своето време, всъщност в момента се сещам единствено за една — Militato, която е просто незабравима (ех... бедни ми колега Икономов, дано в Германия си по-щастлив).

Звуково – същата мъка!

Дори не съм се надявал на озвучени диалози, но поне звуковите ефекти да бяха впечатляващи! Моите уши чуваха само дрънчене, пльокане и от време на време възгласи "help me!", които така и не разбрах дали идваха от колонките или от моите собствени гласни струни. Музиката към играта заема около 500 мегабайта от CD-то и е във формат CD-Audio. Кой знае защо на моята система тя така и не сработи и аз си играх Demise без музика, което, честно казано, не е голяма загуба.

графика	★★½
звук	★★½
геймплей	★★★★½
общо	★★★½

PC CD ROM

издател
Artifact Entertainment
www.artifact-entertainment.com/demise

системни изисквания
Pentium 133, 32 MB RAM, Win 95/98, 200 MB HD Space

RPG

Интерфейс — трагичен. Грозни икони и бутони, неудобни менюта, а за самата игра ще трябва да зазубрите и доста клавиши от клавиатурата, тъй като не всичко се прави с мишка.

И след цялата тази критика, ако все още имате някакво желание да си пуснете играта, то заслужавате да чуете и за нейните достойнства, които са най-вече в геймплея и при една по-добра реализация биха я превърнали в абсолютен трепач. Известно е, че жанрът на ролевите игри по принцип залага на многообразието, комплексността и многото възможности. По отношение на тези характеристики Demise е "по-ролева игра" от повечето си конкуренти. Например при създаването на вашия герой имате пребогат избор между девет различни раси и 12 възможни професии (класове), представени в играта със съответните гилдии. Всъщност реалната бройка е по-малка, тъй като ако искате да играете например с клас Паладин, ще трябва да започнете играта като Войн или Занаятчия (Artisan) и доста да се потрудите, докато повишите показателите си до нужното ниво за членство в съответната гилдия. За разлика от много други ролеви игри тук персонажите с афекции към Злото (evil aligment) не са пренебрегнати и могат съвсем спокойно да се реализират като Злодеи например (точно обратното на Паладини).

Колекцията от чудовища, предмети и магии също е внушителна, като най-хубавото е, че от самото начало на играта си нямате никаква представа какво ви очаква на по-долните нива от подземието. Играта съвсем буквално предлага около стотина часа геймплей, като можете да бъдете сигурни, че до самия край ще се натъквате на нови и нови елементи. Забавно хрумване са различните езици, които ще трябва да научите, за да можете да комуникирате с чудовищата и персонажите от по-ниските нива на подземието.

Дори вашият герой да е Елф или Джудже той знае само единединствен език — този, който се говори в града над подземието. За да научите древните езици, ще ви е необходимо специално лингвистично обучение. Все пак си струва — например, ако успеете да се справите със заплетения Ti'gak, ще можете да си комуникирате с всички дракони в играта, а те от своя страна ще се отнасят с уважение към вас и дори не е изключено да се присъединят към групата ви като спътници (companions).

Този елемент с компаньоните като че ли има нужда от допълнително разясняване — всеки от персонажите в групата може да бъде съпътстван от няколко чудовища-спътници. Те могат да бъдат спечелени по много начини — обвързани чрез магия, получени след изпълнение на някаква мисия, закупени в съответния магазин в града, подмамени от високия чар на вашия герой и т.н. Повечето чудовища са ценни помощници в битките, но не трябва да забравяте за възможността те внезапно да се обърнат срещу вас. Освен това ако компаньоните във вашата група станат прекалено много, нараства възможността те да се объркат и да започнат да се бият един с друг или просто всички вкупом да подивеят и да се нахвърлят върху най-близкото същество.

В тази игра смърт няма — всеки убит играч може да бъде спасен и съживен, но често това се отразява неблагоприятно върху характеристиките му. Дори старостта може да се лекува с магически предмети.

Макар и да предлага сносна солова игра

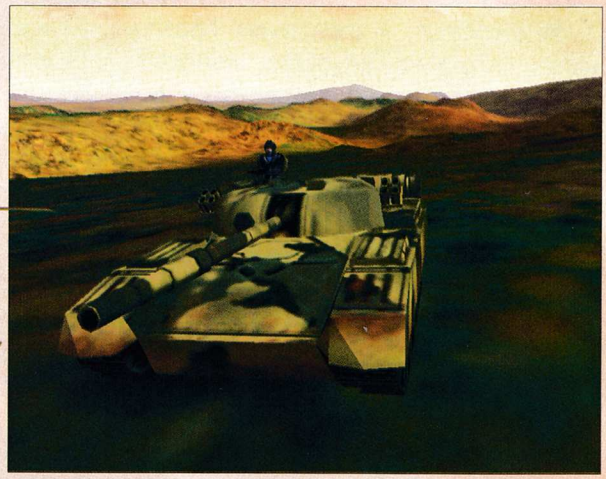
Demise е ориентирана най-вече към multiplayer

и то не в кварталния клуб, а в специализираните интернет-сървъри. Макар и да нямам възможност да пробвам този тип игра, вярвам, че тук наистина Demise няма равна на себе си. Представете си стотици играчи, които, макар и да нямат възможност да се нападат взаимно, непрекъснато си продават предмети, разговарят, оформят бойни групи, издигат се в йерархията на гилдиите си и т.н. За жалост това си остава само мечта за повечето нашенци...

В заключение ще кажа, че Artifact Entertaiment вече работят върху следващото си заглавие, така че Demise явно не е пълен провал. Според мен мрежовата игра е примамила много от клиентите на Запад, но за съжаление у нас тя не е лесно достъпна. Дано следващата игра на Artifact Entertaiment изглежда по-съвременно и стъпи на стабилна финансова база, тъй като тези хора са способни и могат да направят нещо далеч по-добро.

Боян Спасов

КА 52 :TEAM ALLIGATOR



Ка-52 Team Alligator е замислен като продължение на популярния преди около две години вертолетен симулатор Team Apache. Този път ще се наложи да се сражаваме не от американска, а от руска страна. Ще трябва да командвате ескадрила от 16 хеликоптера Ка-52 Alligator – най-модерните витлови бойни машини, с които разполага Червената армия в момента. Призван сте да браните стратегическите интереси на Москва в две горещи точки на бившия Съветски съюз – Беларус и Таджикистан.

Въпреки че все още не е напълно готов, симулаторът Ка-52 Team Alligator притежава всички характеристики на бъдещ геймърски хит.

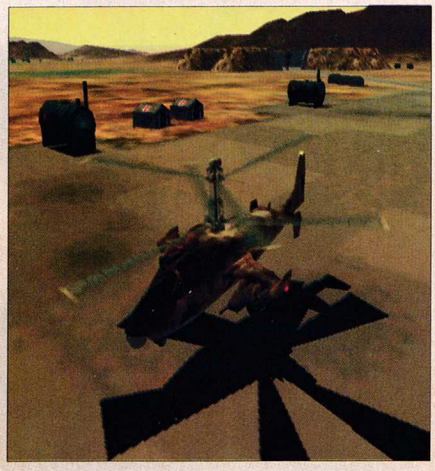
Играта е с убийствена графика

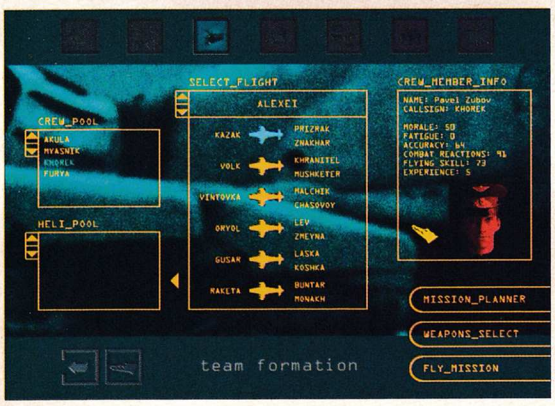
увлекателен геймплей и е еднакво добра както за закоравелите фенове на хеликоптерите, така и за лаиците. Преди да кажа няколко думи за самата игра обаче трябва ви запозная с машината, която ще трябва да управлявате. Ка-52 "Алигатор" е двуместен руски щурмови хеликоптер, предназначен за дневни и нощни мисии при всякакви метеорологични условия. Кабината на пилота е надеждно защитена с двойна стоманена броня, която издържа пряко попадение на 20- и 23-милиметрови куршуми на дистанция от 100 метра. Въоръжен е с едноцевно автоматично оръдие 2А42, което разполага с 470 бронебойни или експлозивни снаряда. Освен него Ка-52 може да носи неуправляеми реактивни снаряди, самонасочващи се ракети за въздушни и земни цели и дори авиационни бомби. Най-опасното качество на този

руски вертолет обаче е системата за прихващане на противниковите бойни единици. Тя е интегрирана директно към шлема на пилота, така че той просто трябва да погледне към противниковата цел и да открие огън. Така че ако още не сте разбрали, предстои ви да управлявате един от най-смъртоносните хеликоптери, правен до момента.

Има ли пилот във вертолета?

Също като своя предшественик Ка-52 Team Alligator не е просто обикновен вертолетен симулатор. В новата игра на Simis и GT Interactive отново ще трябва да съчетавате способностите си на пилот и тактически командир. От една страна, ще трябва да се научите да контролирате до съвършенство най-смъртоносния двувитлов вертолет на руското авиационно бюро Камов, а от друга — да планирате операциите и да командвате цял въздушен ескадрон. Всъщност успешното изпълнение на вашите задачи зависи много повече от работата в екип, отколкото от индивидуалните ви умения да карате вертолет. Сюжетът на играта се развива под формата на полудинамична военна кампания. Бойните действия си вървят със или без вашето участие и отвреме навреме





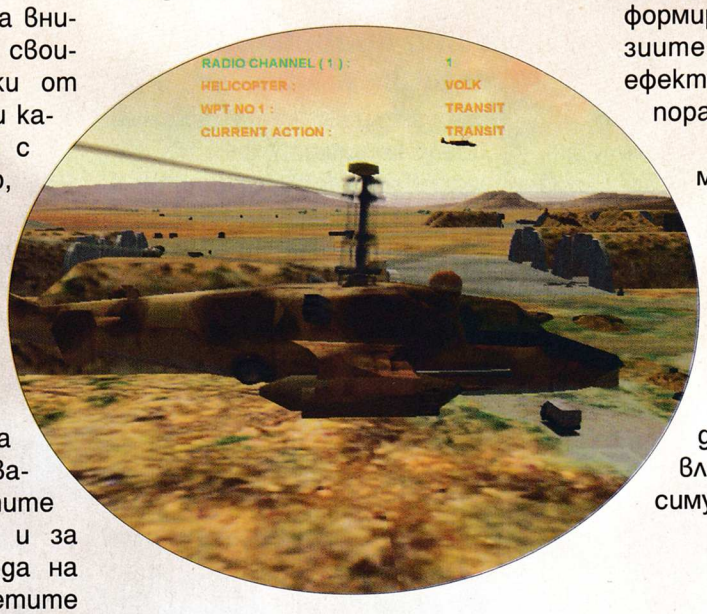
се появяват мисии, които можете да приемате или отхвърляте. От резултата зависи в каква посока ще тръгне ходът на военната кампания. Ако твърде често игнорирате важни военни операции, вероятността за успех намалява в геометрична прогресия.

Освен всичко друго трябва внимателно да се грижите и за своите подчинени пилоти. Всеки от тях притежава свои уникални качества, трупа боен опит и с времето става все по-добър, ако, разбира се, оцелее в битките. Ако обаче твърде много товарите със задачи своите бойни асове, те постепенно се уморяват и демотивират, започват да правят издънки и в крайна сметка поставят на карта успешното изпълнение на вашите мисии. Освен за пилотите трябва да полагате грижи и за своите бойни машини. В хода на бойните действия вертолетите от вашия въздушен ескадрон постепенно ще заприличат на швейцарско сирене, ако не ги поправяте редовно. За целта можете да включите играта на автоматичен ремонтен режим или да изпратите вашите механици да отстраняват точно определена повреда на точно определен вертолет.

Все пак

най-впечатляващото нещо в Ка-52

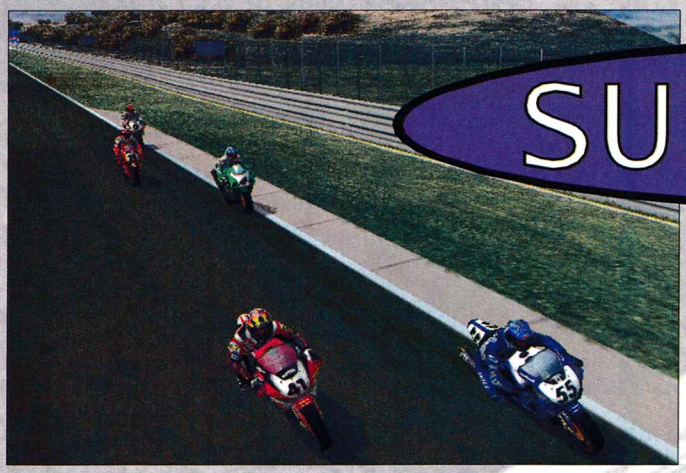
си остава графиката. Ако трябва да я оценя с една дума, то тя



ще е "великолепна". Този симулатор е поредната голяма крачка напред по отношение на изображението. В случая просто не знам откъде да започна със суперлативите. На първо място трябва да спомена, че всички уреди в кабината на вашия вертолет са изобразени напълно триизмерно. Нарисуван е дори и вашият втори пилот, който седи на съседното кресло и ви помага при прихващането на вражеските цели. Всички обекти и бойни единици в играта, независимо дали са приятелски или чужди, са моделирани до най-дребния детайл. При желание можете да разгледате дори стрелците, които се подават от горния люк на вражеските танкове и обстрелват вертолета ви с картечница. Напълно новият енджин Daedalus поддържа графични ефекти като детайлизиран терен, който се деформира от изстрелите и експлозиите, динамични атмосферни ефекти и реалистичен модел на пораженията по вертолетите.

И въпреки всички добри думи, казани дотук, Ка-52 Team Alligator ще си остане поредният тактически вертолетен симулатор, който не внася кой знае какви новости в геймплея на този жанр. Може би е време създателите на този тип игри да измислят нещо, което да влее свежа кръв във вените на симулаторния бранш.

Морган Кроу



SUPERBIKE 2000

Мартенска суша! След бума от нови заглавия по време на коледните и новогодишните празници през първата четвърта на всяка година (както и в края на лятото) настава черен период за целокупното геймърско братство. Независимо дали нашего брата си пада по стратегии, екшъни, ролеви игри или куестове, той е принуден да чака с изплезен език великденските празници, когато фирмите най-сетне ще пуснат на пазара поредната порция хитове. За щастие все пак останаха някои жанрове, за които тази неписана традиция не важи и заглавията се издават равномерно през цялата година. В случая имам предвид конкретно спортните симулатори, при които в момента не може да се говори за суша, а поскоро за изобилие. Макар че, честно казано, повечето от тях сякаш не успяват да блеснат с нищо ново и много геймъри ги намират за банални и дори направо скучни — сякаш винаги играеш една и съща клонирана игра (не овца, макар че статията засега придобива доста селскостопанско звучене). Като че ли фирмите, издаващи заглавия в жанра, предпочитат да залагат на сигурно и да се придържат към отъпканите пътеки. За мен Superbike 2000 е поредният пример за тази тревожна тенденция, но не мога да отрека, че все пак играта е изпипана и има много достойнства. По същество — това е спортна симулация на състезания с комбайни, трактори и снегорини. Майтап, бе!

Просто проверявам дали внимавате

защото аз лично като се зачета за подобна игра, бавно, но сигурно започвам да се пренасям в царството на Морфей... Разбира се, че в играта ще карате не снегорини и селскостопански возила, а далеч по-интересните супербайкове (самото заглавие говори достатъчно красноречиво за това). Не казвам "мотори", защото това ще е все едно да нарека болидите от Формула 1 "автомобили" — просто някак скромното и непретенциозно название "мотори" не пасва на свръхмощните чудовища.

Как ви звучи това — 1000 кубически сантиметра литраж, 180 конски сили мощ и пределна скорост от 300 километра в час? "Екстремно" си е направо слаба дума, особено като се има предвид, че "ездачът" на тези 150 коня на всеки завой се накланя под невероятен ъгъл и само няколко сантиметра въздух, както и смешно тънките костюм и каска, го делят от грубата действителност на асфалта... Не съм падал на шосето при скорост няколкостотин километра в час, но със сигурност не ще да е много приятно (и много е вероятно да се случва само веднъж в живота). Но все пак сигурно преживяването си струва риска.

Точно това шеметно усещане за скорост, риск и адреналиновата тръпка от надпреварата са се опитали да пресъздадат EA Sports. Компютърните симулации все още са много далеч от реалността, но тъй като едва ли има шанс някой от нас да се реализира професионално като пилот на супербайк, ще трябва да се задоволим с играта. А тя, честно казано, идеално се покрива с оценката 4 по нашата нова рейтинг-система — "Добра игра, но без много нови идеи". Всъщност няма почти никакви новости, но пък реализацията на старите идеи е по-добра от всякога. Играта е старателно изпипана и шлифована, преди да бъде пусната на пазара и почти със сигурност е най-добрата мото-симулация, която можете да откриете в момента.

симулатор

графика	★★★★★☆
звук	★★★★☆☆
геймплей	★★★★☆☆
общо	★★★★☆☆

PC CD ROM

издател
EA Sports, Electronic Arts

системни изисквания
Pentium 200, 32 MB RAM, DirectX 6.1, 250 HD, Windows 95/98

Графиката е превъзходна

като особено добре са нарисувани возилата и пилотите им (можете дори да различите характерните черти на всеки един от тях под каската му). За постигане на максимален реализъм е използвана технологията motion capture. Енджинът на играта използва множество спец-ефекти, включително отражения и реалистични сенки, а ако имате достатъчно мощни видеокарта и монитор, можете да я подкарате във фантастични режими като 1600x1200. Разбира се, за повечето геймъри това си остава научна фантастика, но дори с поскромен 3D-ускорител играта върви доста прилично в леките режими дори на максимален детайл.

Както вече споменах, самата игра, за съжаление, не показва нищо ново — 13 писти и пет вида супербайкове, между които да избирате (Suzuki, Yamaha, Aprilia, Ducati и Honda), както и двадесетина различни пилоти, които да ги управляват. Все пак съм длъжен да отбележа факта, че това е официалната лицензирана игра на световното първенство със супербайкове, което автоматически означава, че всички писти и пилоти са съвсем реални, а не измислени специално за играта. Разбира се, в Superbike 2000 са включени и всички стандартни екстри като force feedback, климатични ефекти, коментар по време на състезанието, запис и повторение от телевизионни камери, но няма нищо, което да виждаме за пръв път.

Като че ли най-добро впечатление от всичко прави богатият набор от опции и настройки. За компютърните опоненти са предвидени четири нива на компетентност, а за играчите-хора — други четири, отговарящи на техните умения. Например на ниво Rookie на практика единственото, което трябва да правите, е да завивате наляво и надясно, тъй като компютърът безупречно ще ви асистира с ускорението и спирачката. Самата спирачка е почти тройно подсилена, което също работи във ваша полза. Това най-ниско ниво на сложност очевидно е включено с единствената цел да помогне на играча да свикне с управлението и да се ориентира в играта. На по-високите нива компютърните асистенции са силно намалени, а на най-високото ниво Real — напълно изключени. Отделно от тази трудност са предвидени доста опции за реализъм, като например неавтоматична трансмисия, ръчна настройка на супербайка и избор на гуми, фал-старт и дисквалификация. Ако искате да се затрудните максимално, можете да включите и настройките за повреждане, проблеми с двигателя или приключване на състезанието след първата сериозна колизия. Обаче съм длъжен да ви предупредя — за да можете въобще да играете в такъв случай, ще са ви нужни адски много тренировки, тъй като играта в реалистичен режим хич не е лесна, а компютърните опоненти са същински дяволи.

Не мога да пропусна факта, че освен страхотния мрежови мултиплейър, авторите са предвидили и възможност за игра от двама души на един компютър в режим split screen. Това си е направо мана небесна, като се има предвид качеството на повечето български телефонни линии (по мое мнение за над 95% от българските геймъри мрежовата игра от дома е напълно непозната и кварталното клубче си остава единствената възможност). Все пак, ако ще се състезавате в split screen, най-добре поне единият играч да ползва джойстик, волан, геймпад или нещо подобно. Защото в противен случай още на първия завой ще бъдете неприятно изненадани от това, че поне един от двамата състезатели просто не завива. Това съвсем не е бъг в играта, а до болка познатият ефект на "блокиране" на клавиатурата при натискане на няколко клавиша едновременно и за съжаление го има при почти всички нови клавиатури. Ех, в доброто старо време се продаваше една клавиатура тип "дъска", при която това не можеше да се случи посмъртно, но в наши дни такъв артикул можете да намерите само в музеите. И тъй като започвам да изпадам в настроение за носталгично-патетични излияния за славното минало, смятам, че е по-добре да приключа статията дотук.

Боян Спасов

HEARTBREAKERS

Преди да започна да описвам каквото и да било, искам да дам пояснението, че няма да ви разяснявам надълго и широко за Heartbreakers. Ще си позволя един малко необичаен увод, но смятам, че едва ли ще има по-удобен случай да излея всичката мъка, която се таи в геймърската ми душа. Докато се чудех как да започна тази статия и се разхождах в дебрите на съзнанието си, разбрах нещо за себе си. Не че е нещо ново, но се бях заинатил да си го призная. От много време насам се изживявам като част от малцинството, което джитка, как да кажа... нестандартни за персоналните компютри игри. Тази мисъл ме караше да се чувствам особен, нещо по-така. Дрън-дрън.

Истината е съвсем друга, малко плашеща, но самият факт, че е Истината, ми позволява да погледна по-обективно и в по-широк план на нещата. Как е възможно толкова време да съм се борил за една отдавна загубена кауза? Кауза, която никога не е имала и най-невзрачния шанс да стане реалност. Няма да ви измъчвам повече и ще ви кажа какво точно имам предвид, не с отнесени и неразбираеми слова, а с ясни факти.

Всичко се случи преди няколко години, май шест-седем, ако не ме лъже паметта. Гледах една от сателитните телевизионни програми, когато в комерсиалния блок показаха интересна реклама на биткаджийска игра — Mortal Kombat 2. Видяното на синия екран доста ме впечатли и още на следващия ден притежавах това заглавие. Водих епични битки дни и месеци наред пред своята Sega Genesis, междувременно се сдобих и с първата част на играта, а когато разбрах, че се планира МК3, направо пощурях. Имах си мания, която не беше свързана с някой музикант или актьор, а нещо различно и необичайно. По-късно, когато се сдобих с компютър, започнах да се интересувам повече и повече. Запознах се със класиките в жанра: Street Fighter, One Must Fall, Primal Rage и т.н. Тогава настъпи преломният момент, не знам точно кога, но със сигурност усетих, че нещата се бяха променили безвъзвратно. Като разлиствах списанията за развлекателен софтуер, попадах на доста интересни тупалки, но всички те се разработваха само и единствено за платформите PlayStation, Saturn или Nintendo 64.

Конзолите започнаха да еволюират, но не до такава степен, че да мерят сили с новите PC-та. Всякакви опити да се правят стратегии в реално време и 3D-shooters за конзолите не можеха да надминат постигнатото при компютрите. Едва сега разбрах на какво се дължи това. Не всичко опира до невъзможните за периодичен ъпгрейд процесори и ограничената памет на гореспоменатите системи. Решаващият фактор, поне според мен, са периферните устройства. Мишката и клавиатурата предразполагат за доста по-безпроблемно изиграване на стратегии и first person пуцалки, докато наличието на минимум два джойпада при съвременните телевизионни платформи е просто идеалната предпоставка за геймене на биткаджийски продукти. От личен опит знам за непрестанните проблеми при игра на която и да е beat'em'up игра. Например блокирането на клавиатурата при натискането на повечко бутони или гъчканицата пред монитора.

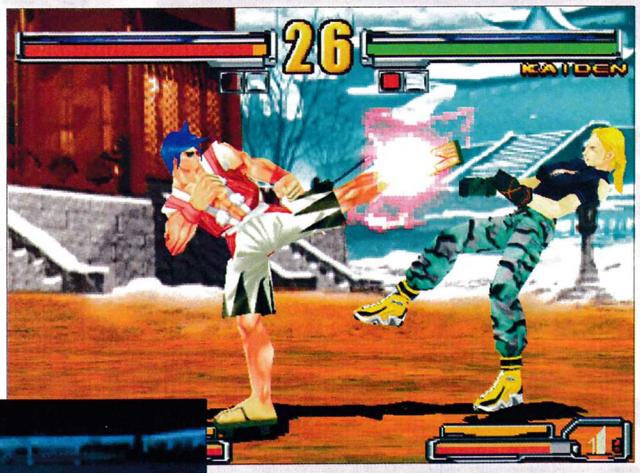
Както и да е, примирил съм се,

графика	★★☆☆☆	PC CD ROM
звук	★★½☆☆	
геймплей	★★★☆☆	
общо	★★☆☆☆	

издател
Family Productions Inc.

системни изисквания
Pentium 166, 32 MB RAM, 3DFX Video Card, Windows 9x

fighting



че качествени beat'em'ups няма да видя скоро, поне не за PC. Все пак трябва да кажа нещо за Heartbreakers на фирмата Family Productions. Колкото и да ми е неприятно да го изпиша,

тази игра не струва и пет пари!

Ветераните помнят, а зайците игромани поне би трябвало да са чували за Street Fighter. С ръка на Светото писание мога да се закълна, че Heartbreakers е възможно най-недодяланият клонинг на тази класика. На Street Fighter всичко си му беше наред, но е непростимо една съвременна игра, която при това се води триизмерна, да не изглежда поне малко по-съвършена. Имам чувството, че два часа се занимавах с отлежала стока от началото на 90-те години. На кого му пука, че бойците са 3D, щом камерата ги показва през цялото време от един ъгъл. Арените представляват шарена плоскост, на която са стъпили героите, а всичко останало е изобразено чрез един доволно пикселизиран bitmap.

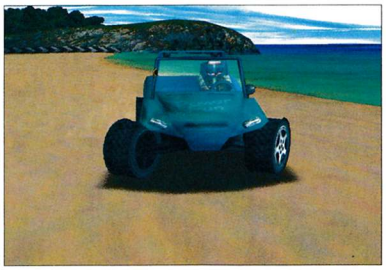
С две думи, жалка картинка

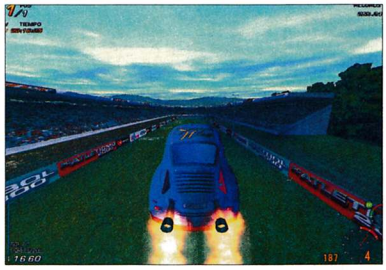
Като капак на всичко, програмистите са предвидили подръжка само на видеокарти от 3DFX. Ако си нямате Voodoo, а държите лично да се убедите що за глупост е Heartbreakers, ще се наложи да се задоволите със софтуерното рендериране, но и при двата случая съществена разлика няма. При звуците положението е малко по-поносимо. Виковете и стенанията на персонажите ми се струват изтъркани и нереални, но поне са различни за всеки. Относно геймплея, не знам за вас, но лично аз предпочитам да правя настройка на бутоните, както ми е най-удобно за игра. В този случай такава опция не съществува, което можеше да не е проблем, ако клавишите за атака и основните движения не бяха разположени прекалено близо един до друг. За съжаление трябва да си оплетете пръстите като спагети, за да управлявате героя си що-годе ефективно. Иначе геймлеят е приличен. Скоростта на играта е нормална дори при доста слаби машини, има колоритни магии и всеки герой владее две разновидности на съответното бойно изкуство. Разбойниците са десет, имат си странни имена, които не могат да бъдат произнесени от човешкия език и обитават собствени арени. Неизменно, в почти всеки beat'em'up, се подвизават скрити войни. Heartbreakers не е изключение от правилото, но начинът за тяхното активиране си остана загадка за мен, както и движенията, необходими за направата на специални удари и магии. Надявах се, че от Интернет ще дойде помощ, но в световната мрежа няма и дума за тази игра, както за създателите й.

Не знам какво мислите, но аз все повече се отказвам да чакам светлото бъдеще за виртуалните двубои. От всички излезли fighting игри през последните години само две или три успяха да ме впечатлят. Някои казват, че когато не можеш да имаш това, което искаш, трябва да се радваш на това, което имаш, но ми се струва, че нещата могат да стоят другояче. Пред почитателите на този жанр има две възможности: да играят на състезания и да правят фрагове или да се ориентират към конзолите, където бъка от хитове като Tekken или Soul Calibur. Тъжно е, но е самата Истина.

Иван Георгиев

Radical Drive





Месеците на затишие след коледната суматоха на пазара за развлекателен софтуер обикновено дават възможност да обърнем внимание и на някои заглавия, които иначе може би щяха да потънат в празничното изобилие. Един от тези продукти се нарича Radical Drive и е резултат от творческите напъни на испанската xPiral и сериозните разпространителски възможности на Infogrames. Тази игра е насочена най-вече към почитателите на станалите легенда ралита като Need For Speed, Test Drive и Speed Busters.

За да бъде постигнат някакъв дори и съвсем малък успех сред изключително сериозната конкуренция в света на компютърните ралита, е необходимо да се създаде нещо различно, ново и оригинално. А това си е доста трудна задача и когато производителят не може да се справи с нея, често прибягва до изпитания метод да предлага продукт, който съчетава различни жанрове и по този начин разширява кръга на потенциалните купувачи.

В Radical Drive ще се сблъскате както с авангардни и нетрадиционни решения, така и с банални и вече поомръзнали варианти. Особено оригинална е идеята главно действащо лице в тази игра да бъде най-популярният и вече с над 60-годишна история автомобил. Ако все още не сте се досетили, ще ви подскажа още малко. Става въпрос за немски, малък по размери с изключително специфичен и неповторим дизайн автомобил. Ако сте решили, че ви говоря за картонената източногерманска фурия — не сте познали. Имам предвид колата, създадена през 1938 година от небезизвестния Фердинанд Порше, от която само до 1973 година са продадени близо 17 милиона бройки, а това я прави най-продаваната до този момент. Да, това определено е най-народната кола на Volkswagen, позната под името "бръмбар". Само за сведение мога да кажа, че оригиналният вариант (с доста модификации, разбира се) продължава да се произвежда и до днес в Мексико, а напълно новият модел на легендарното возило беше представено през 1994 година на автомобилното изложение в Детройт и предизвика истински фурор сред почитателите на тази легендарна марка. Затова не бива да се учудвате, ако срещнете

същата игра, но под заглавието "Beetle Crazy Cup"

Печеливша е идеята на създателите на Radical Drive да съчетаят в едно пет напълно различни ралита, всяко със своите специфични правила, автомобили и гейм-

екшън-рали

графика	★★★★★☆
звук	★★★☆☆☆
геймплей	★★★★☆☆
общо	★★★★½☆

PC CD ROM

издател
xPiral www.beetlecrazycup.com

системни изисквания
Pentium 200, 32 MB RAM, 4 MB 3D Video

плей. Първото рали лично за мен е голямото разочарование в Radical Drive, тъй като е прекалено банално и изтъркано. То не представлява нищо повече от стандартното шосейно надбягване с автомобили. В него единственото, което трябва да правите, е да натискате газта до дупка и да не допускате вашите противници да ви изпреварят.

Следващото състезание носи името Monster. Тук основната цел не е надпреварата с противници, а борбата с безмилостния хронометър, който отчита лимита от време, определен за преминаване на трасето. За този цел разполагате с пълната гама Beetle-Monster Trucks, които не само изглеждат любопитно, но и се различават по своята мощност, максимална скорост и маневреност. От значение е и количеството наказателни точки, които ще получите, ако събаряте различните знаци. Те са разположени по такъв начин, че да ограничат максимално възможността ви за маневриране, което означава, че за крайния успех са необходими перфектен контрол върху колата, добра стратегия и пълна концентрация.

Най-странният елемент от Radical Drive е Jump

Тук ще се наложи да застанете зад волана на "бръмбар" с реактивен двигател и да правите чудеса от храброст като подобрявате рекорди за скок на дължина. За да успеете да спечелите това състезание, освен доброто шофиране е нужна и точна преценка за това кога да включите реактивните двигатели, така че да получите възможно най-голямото ускорение. Cross е играта, която предлага страхотно изживяване. В нея победата може да стане реалност само ако се хвърлите с всички сили и действате абсолютно безкомпромисно срещу противниците си по пистата и в същото време държите колата непрекъснато под контрол. Ако изпуснете дори за миг управлението, рискувате да ударите кросовия автомобил в мантинелата или да скочите в някоя по-дълбока яма, което ще доведе до загуба на ценни секунди. В този вариант на игра всяка необмислена маневра е фатална. От изключително значение е използването на спирачките при влизането в завой, тъй като пистата е покрита с пясък или кал, а това прави почти всички шофьорски умения безполезни. Подобно е положението и в последната игра от Radical Drive — Buggy. Тук е съчетано в едно шофирането в градски условия и по плажа, което изисква да бъдете непрекъснато нащрек и често да сменяте начина на управление и тактиката.

Видовете игри са две: Първият е наречен Fast Race и на практика представлява почти същото като това, което сме свикнали да срещаме под името Single Race в други компютърни ралита. По-интересен е шампионатът, където, за да станете победител, ще трябва да спечелите състезанията и да достигнете до истинското изпитание — Radical Test, където да покажете всичко, на което сте способни. В Radical Drive няма различни нива на трудност. Ако искате да станете победител, ще трябва да завършите първи в петте състезания за всяка категория. А те са четири: аматьорска, полупрофесионална, професионална и шампионска. За всяко спечелено състезание получавате премия, която зависи от категорията. Ако за победите в категория аматьори ще получите $5000, то в майсторската група това се оценява на $200 000. Тези пари са необходими, за да се сдобиете с по-мощен, бърз и маневрен автомобил. Хубавото е, че ако се охарчите прекалено много, а не сте доволен от резултатите, които постигате с новата си играчка, просто рестартирате играта, а спечелените до този момент пари се възстановяват и можете да направите избора си отново.

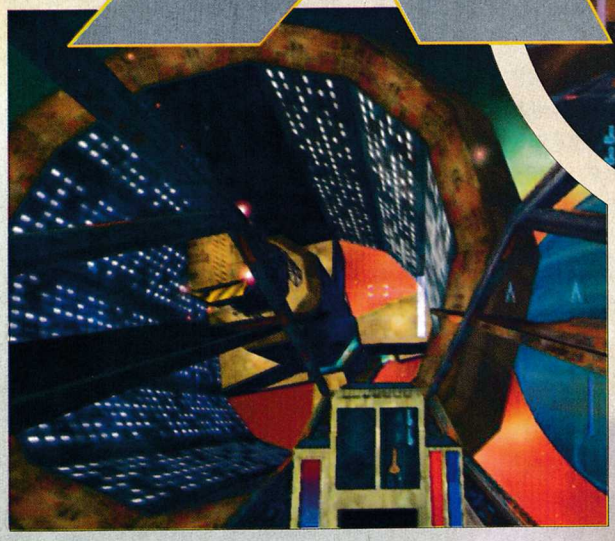
Radical Drive се отличава с изключително добра за компютърно рали графика в 32-битов цвят и разделителни способности ограничени само от капацитета на вашето PC. Специалните ефекти са на много високо ниво. Тук трябва да се споменат някои наистина качествени постижения като плискащите се по пясъка вълни, невероятните искри, които хвърчат

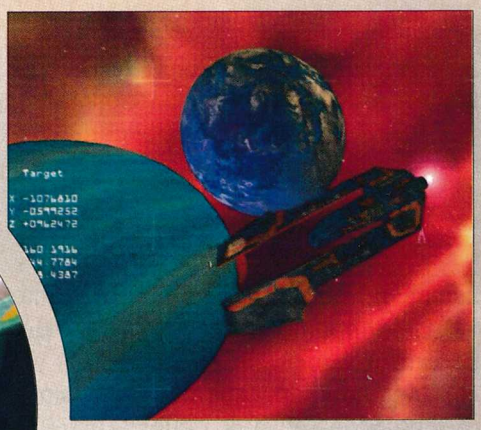
при сблъсък, страхотните светлини и раздвижените фонове около пистата. За съжаление това е постигнато за сметка на оскъдния изкуствен интелект на компютърните шофьори. Наистина в по-високите категории те се движат по пистата безпогрешно, но след няколко поредни старта ще забележите, че тактиката им е абсолютно еднаква и предсказуема, което малко разваля общото приятно впечатление от играта. Друг сериозен недостатък са кратките и малко на брой различни писти. С дълбоко прискърбие след първата победа установих, че карам по една и съща писта, но в обратна посока. В професионалната категория се озовах отново на същата писта, но вече в условията на проливен дъжд.

Като изключим някои дребни, но досадни недостатъци, Radical Drive е от игрите, които имат с какво да зарадват феновете на компютърния автомобилен спорт. А ако добавим към това възможността за игра в мрежа, то тогава забавлението става наистина от класа.

Владо Георгиев

X-tension





В края на миналото лято неизвестната дотогава германска фирма Egosoft хвърли в екстаз феновете на космическите симулатори със своята дебютна игра X-Beyond the Frontier (виж PC Mania 11/99). Успехът сред геймърите и възторжените отзиви естествено подготвиха почвата и за продължението на космическата сага. То ще се появи в началото на лятото и ще носи заглавието X-Tension.

От Egosoft още не са уточнили дали новият им продукт ще се продава като expansion pack към оригинала или като самостоятелна игра. Внушителният списък на новостите обаче по-скоро навежда на мисълта, че X-Tension на практика ще си е нещо съвсем ново и оригинално, което също като своя предшественик ще постави стандарти в жанра.

Нека видим какво се задава на хоризонта. На първо място програмистите от Egosoft обещават най-тържествено да отстранят малкото недостатъци на оригинала, които предизвикаха критики от страна на феновете. Това включва най-вече огромно количество quests, които бяха доста редки в X-Beyond the Frontier. В тази връзка и самата вселена ще бъде разширена значително.

Досегашните 50 сектора ще бъдат поне удвоени

като всеки от тях ще има уникален облик и някакво значение за развоя на историята. Точно тук е и най-голямата тайна, която грижливо се пази от авторския екип. Превъртелите X-Beyond the Frontier си спомнят, че накрая с ужас откривате, че пространствената врата към родната Земя е повредена по начин, който не позволява никакъв ремонт. Още повече, че с унищожението на расата Xenon и техния флагмански кораб M0 изчезват и плановете за конструкция на нови пространствени портали. Явно обаче това не е съвсем така...

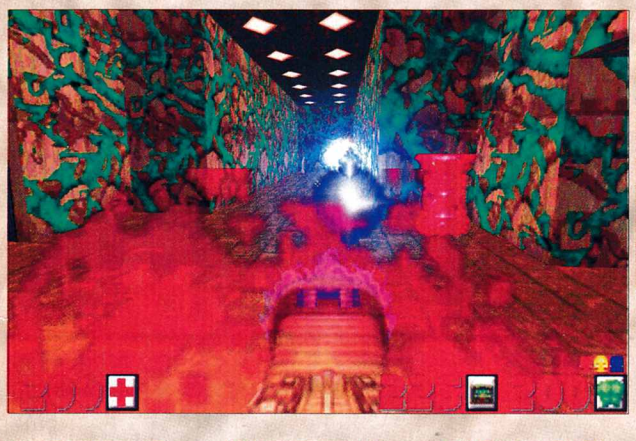
Другите новости са свързани с космическата търговия и битките. В X-Tension вече ще можете да контролирате фабриките си и без да сте кацнали на тях или дори да се намирате в същия сектор на галактиката. Това предотвратява хаоса, който настъпваше в оригинала с разрастването на вашата империя. Освен това геймърите вече няма да са принудени да летят само с експерименталния изтребител X. На разположение ще бъдат и всички кораби на местните раси. Също така няма да има проблем да си набавите истински космически флот, ако разполагате с необходимите финанси. Това донякъде ставаше и в предишната игра, но беше направено доста неудобно и на практика рядко се прилагаше.

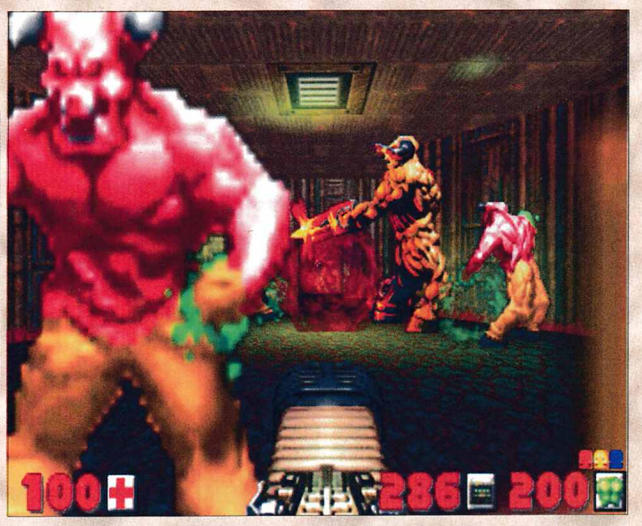
Съществени промени се предвиждат и в графичната система. X-Beyond the Frontier и досега си остава невероятно зрелище от оптическа гледна точка, но продължението явно ще го засенчи и в това отношение. Графиката е сериозно преработена и ще предлага десетки нови специални ефекти, които, както можете да видите от първите картинки, ще изстискват максимума от модерните 3D-ускорители.

Въобще X-Tension се очертава като един от задаващите се суперхитове на 2000 г. и ако всички върви нормално, само след 2-3 месеца на пазара ще се появи един от най-добрите космически симулатори на всички времена.

Никола Дърпатов

doom legacy





Философията на DooM Legacy Project

1. ЗАПАЗВАНЕ НА НАЙ-ДОБРОТО ОТ DooM
Просто и бързо. Не сме добавили хиляди настройки, които биха усложнили играта и направили дедмача по-бавен.

2. НЕПРОМЕНЯНЕ НА ГЕЙМПЛЕЯ
Ако бяхме направили това, щеше се промени оригиналният геймплей, което е недопустимо.

3. ЛЕСНО ЗА ПОТРЕБИТЕЛЯ И В НЕГОВА ПОМОЩ
Всички сме се сблъсквали с "трудностите" на DooM.

4. БЕЗ ЧИЙТОВЕ В МУЛТИПЛЕЙЪР РЕЖИМ
Знаем защо :)

Няма да ви питам дали помните DooM I и DooM II. Няма смисъл. Знам, че ги помните. Даже съм сигурен. И аз ги помня, знам ги наизуст и ги играя по поне 3-4 часа седмично и досега. Ще си кажете, че съм ку-ку нали? Е, тогава аз пък ще ви кажа, че вие сте мно-о-ого зле...

Защо ли? Защото не сте чували за Фабрис Денис, Борис Перейра и техния перфектен Legacy Doom с 3DFX съпорт и OpenGL версията на Тери Ван Елсуве. Затова.

За по-незапознатите ще кажа само едно:

DooM shall never die, only the players...

Ще попитате защо не умира. Отговорът е прост: DooM просто мутира. Откакто ги има тези игри, има и техни вечни фенове. Има милиони сайтове, посветени на трикове, пинизи, чийтове, милиарди нива и едитори за тях, както и много и разнообразни add-ons — от най-простите модификатори на звука и графиката до сложни 3-4 мегабайтови програми с не особено ясни функции. Толкова за DooM!

Та ставаше дума за Legacy* DooM. Това е амбициозен проект, чиято идея е DooM-овете да се да се направят така, че да влязат в час с последните тенденции от геймърския свят. Екстри като хардуерно 3D-ускорение, пълна поддръжка на мишка, ingame преконфигуриране на клавишите, CD play, скок, конзола за команди, възможност за смяна на резолюции в движение и на най-накрая, но не маловажно — съпорт за сървър-клиент и игра през TCT/IP протокол, както и Linux port-ване!!!

За всяка от тези екстри може да се говори до зори, но най-забележими са графичните модификации — има ВСИЧКИ възможности на OpenGL! Ако не сте с 3DFX или OpenGL карта, си има software режим.

Безкрайно забавна е функцията Splitscreen — двама играчи на 1 PC на 2 стола, пред 1 монитор и фраг след фраг до откат! Като закъсате можете и да се блъскате с лакти в ребрата на живо:)).

Но забавата в мултиплейъра не свършва дотук — можете да се кръщавате както искате и освен това има и скинове! Много при това! Представете си как на DooM се паткате с джуджета, зайци и тиквоглави шемети:)).

Интересна е и функцията Field Of View, демек определяте колко надалеч да виждате. Това не съм го срещал никъде другаде.

Простичко казано: ако някога сте се заигравали на DooM за повече от 10-ина нива, си качете Legacy и погледнете с други очи на него. Ако не сте от този тип хора, просто си чакайте Warcraft III.

Пеню Дачев

Забравих да кажа, че Legacy е абсолютно безплатно, има версия и за DOS и ако не се получи препълване, на CD-то към настоящия брой ще ги има и двете:). Ако ги няма:

http://www.doomnation.com/gllegacy

*legacy (анг.) – наследство

FINAL FANTASY® VIII

Имало едно време една сапунена опера. Тя продължавала *докато свят светува* и участниците в нея, подобно на каубои от *Далас*, водени от своята *пътеводна светлина*, демонстрирали *дързост и красота* до такава степен, че често попадали в *спешно отделение*. Такива мисли се въртят из главата ми, когато видя игра с цифрата осем в заглавието... А иначе в игрите-сапунки няма нищо лошо, особено в жанра RPG, стига все пак всеки следващ епизод да предлага нещичко ново на играчите. Хитовите серии Ultima и Might and Magic доказват, че потребителят обича да купува игри, предишните части на които познава и че една идея може да бъде изстисквана и префасонирана отново и отново, без това да навреди на репутацията на авторите й. Тези две ролеви сапунки е общоприето да се асоциират с PC, тъй като повечето геймъри ги познават именно от тази платформа и тук те постигат голямата си слава (макар че аз за първи път видях Ultima на осембитов компютър Правец — втората й част, която се разпространяваше на цели четири дискети). За разлика от тях, сагата Final Fantasy е завоювала своите огромни успехи най-вече на платформа тип Playstation, макар че последните й части се предлагат и във версии за PC. А по отношение на игрите играли подобна игра без да ползвате мишка? Е да, ама Playstation-ите си нямат такъв гризач и затова целият интерфейс на играта е предвиден за геймпад или при липса на такъв — за негова клавиатурна емулация. Адски мърлява работа е да се разкарвате по такъв начин из десетките менюта в играта, щракайки с клавиша X за "напред" в менюто и с W за "назад". Не мога да повярвам, че Squaresoft не са могли да създадат мишков интерфейс, просто явно доста ги е домързяло. Самите менюта също са адски грозни за PC-стандартите, тъй като се

Playstation и PC са две различни вселени!

В това ще се убеди всеки PC-играч, още след първите няколко минути игра на Final Fantasy 8. Сякаш попадате в някакъв нов свят — в никакъв случай не твърдя, че е по-добър, просто по-различен от всичко, което сме свикнали да виждаме на PC-тата. Сякаш авторите хич не са се престарали при конвертирането на играта за персонален компютър, а са предпочели просто да вземат конзолната версия и да ни я поднесат едва ли не едно към едно. А това не е дотам добре, защото са се получили някои очевидни нелепости — например кога за последен път сте състоят почти изцяло от текст със съвсем малко картинки и иконки, и то текст, изписан с най-грозния шрифт, който можете да си представите! Може и да изглежда сносно на телевизионния екран, но на компютърния монитор просто не върви...

И като започнах толкова критично, да не си помислите, че имам намерение да оплювам играта. Точно обратното — Final Fantasy е много добра игра, въпреки тези и някои други недостатъци, които ще посоча по-долу, но ако авторите се бяха постарали

графика	★★★★☆☆
звук	★★★★☆☆
геймплей	★★★★★☆
общо	★★★★★☆

PC CD ROM PlayStation

издател
Squaresoft http://www.ff8-pc.com

системни изисквания
Pentium 200,
32 MB RAM, 8x CD-ROM,
Windows 95/98, DirectX

RPG

малко повече при пренасянето й от Playstation на PC, тя щеше да е съвършена и да измете конкуренцията. За съжаление, както стоят нещата в момента, FF8 изглежда просто различна, но не и идеална.

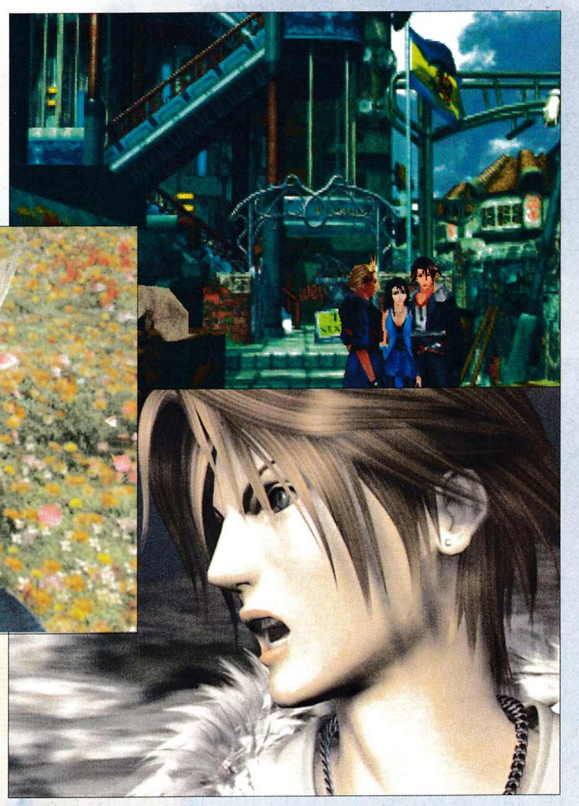
Все още не съм споменал, че играта е японска и сюжетът й се подчинява на неписаните канони на японската анимация — преплитането на фентъзи и фантастика стил киберпънк, магия и високи технологии, развитието на личностите на героите успоредно със сюжета и разбира се —

задължителните романтични отклонения

И макар че едва ли ще ви накара да си гризете ноктите от напрежение, историята на FF8 е достатъчно нестандартна и интересна, за да привлече вниманието ви. Както сигурно знаете, в японските анимационни филми мъжките герои са в две разновидности — стокилограмови мускулести грамади с добродушен характер и мършави, високи типове приличащи на

мъжката кукла "Барби". Нашият човек се нарича Скуал (Squall) и е от втория вид. Той е "ученик" в бойна академия, наречена Градината, която обучава най-елитните спецчасти в света — SeeD. Всъщност мястото по-скоро прилича, ако не на детска градина, то поне на някакъв колеж и ми беше доста трудно да повярвам, че тук се обучават командоси, тъй като около две трети от тях са миловидни японски девойчета с къси полички, които хич не изглеждат милитаристично... Инструкторката на Скуал също повече прилича на супермодел, отколкото на спец по бойните изкуства, но външността лъже.

Мечтата на всеки ученик в Градината е да стане част от SeeD, но само малцина успяват да се справят с невероятно сложните изпити. Останалите се разпращат в



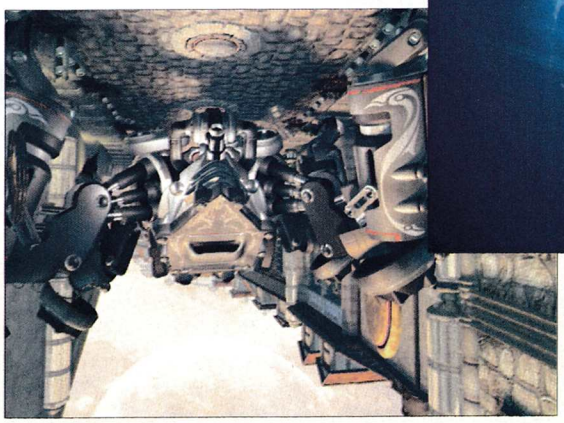
различни военни части навсякъде по света, когато навършат възраст 20 години. Нашият човек Скуал вече се е преборил с теоретичната половина на изпита и сега пред него е същинското изпитание — тестът в реална бойна мисия. И както често се случва по време на сесия, в деня преди изпита нещата тотално се объркват. По време на тренировка Скуал е ранен от колегата си Сайфър. Макар и само по-

върхностна, раната ще остави грозен белег върху лицето му. Този Сайфър е един напомпан, агресивен и самонадеян тип, който ще ви стане неприятен от самото начало. От своя страна Скуал е затворен в себе си индивид-самотник, който вярва, че няма нужда от други хора в живота и проблемите на всекиго са си лично негови. Няма нужда да ви казвам, че с течение на играта и двамата ще претърпят множество метаморфози и ще се развият и доизградят като образи на главни герои в играта. Да се върнем на тъжната история около изпита на Скуал — той се събужда на другата сутрин в лечебницата на Градината и е неприятно изненадан от факта, че трябва да вземе още един изпит, преди да бъде допуснат до същинското изпитание за членство в SeeD. Този изпит, наречен "огнената пещера", играе и ролята на своего рода самоучител (tutorial), който да ви запознае с основните правила на играта. Други по-маловажни детайли ви се поясняват в най-различни моменти през първите няколко часа игра.

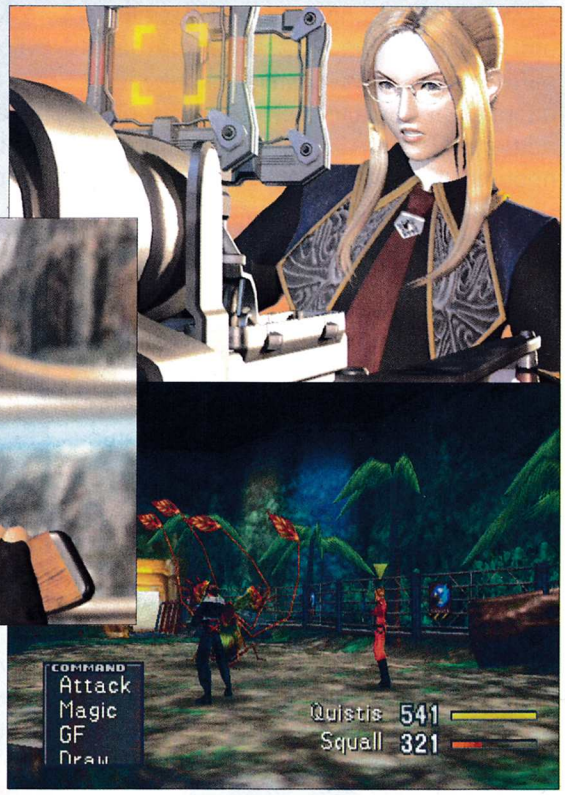
Би трябвало без особени проблеми да се справите с огнената пещера и да достигнете до същинския изпит, където ви чака друга неприятна изненада. Скуал трябва да действа в екип с един русоляв тип на име Зел, към когото изпитва необяснима неприязън (той към кого ли не изпитва неприязън — просто си е свръхасоциален). Зел всъщност е доста симпатичен и динамичен образ, страдащ от детска психика и логорея (не може да спре да плямпа, дори животът му да зависи от това). Но истински неприятната изненада все още предстои — за лидер на групата е определен не друг, а Сайфър, който е еднакво омразен и за двамата си подчинени. Освен това той мно-

гократно се е провалял на същия този изпит и е фундаментално неподходящ за лидер, тъй като винаги действа прибързано и безразсъдно. Та значи всички неблагоприятни условия са налице, но все пак нашият герой успява да се справи с изпита и да стане член на SeeD. Зел също успява, но клетият Сайфър отново се проваля и още повече се озлобява спрямо нашия герой. Освен това по време на самия изпит ще се запознаете и с едно девойче на име Сейфи, което също се превръща в SeeD-наемник и играе значителна роля в по-нататъшното развитие на сюжета.

Смятам да спра с историята дотук, макар че все още дори не съм се доближил до същината на събитията в играта. Просто сюжетът е твърде сложен и многопластов, за да бъде описан накратко, пък и съм убеден, че за вас ще е по-приятно да се запознаете с него докато играете, вместо да четете моя преразказ. Само ще спомена, че играта е ужасно дълга (като време за изиграване) и въпреки това едва ли ще ви стане скучна, стига наистина да се запалите по нея. PC-версията се разпространява на пет компакт-диска (четири игрови и един инсталационен), като само за да се справите с първия от тях, ще са ви необходими поне десет часа чисто игрално време.



Нека обясня накратко и какво му е толкова елитното на този спецкорпус SeeD. В света на Final Fantasy магията съществува и научно е обяснена просто като контролиране на потоците енергия. Въпреки това конвенционалните оръжия са се оказали далеч по-полезни и на практика малко хора могат ефективно да използват суровата магия в бой. Наемниците от SeeD са специално обучени да контролират т.нар. Guardian Forces — полубогове и митични чудовища, които могат да управляват колосални количества магическа енергия. Разбира се, освен това SeeD са специове и във войната с различни екзотични оръжия (например нашият герой разфасова враговете с gunblade — странна кръстоска между пистолет и меч). SeeD-овете са обучени да действат разделени на малки групи от около трима души и са безспорно най-добрите неутрални професионални наемници. Техните услуги са търсени често както при локални военни конфликти, така и за специални операции, свързани с евакуация на цивилни, противодействие срещу магия и др.



И след толкова разяснения около историята на играта нека кажа няколко думи и за графиката и музиката, които представляват

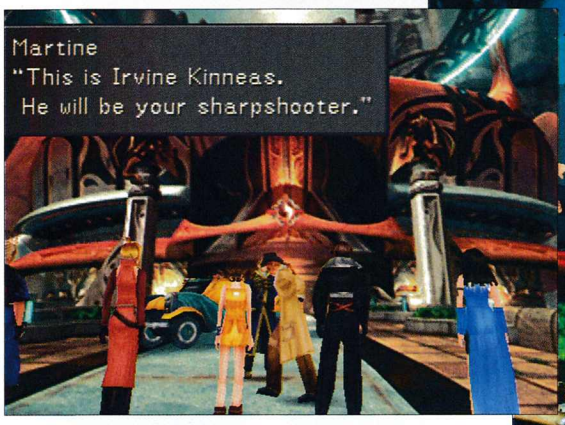
парадоксален коктейл от грозно и красиво

Наистина се затрудних при оценяването на тези аспекти на играта. Например интродукцията заслужава пълна шестица, тъй като е невероятно сполучлива и добра както в графично, така и в звуково отношение. Просто пир за окото и слуха, а освен това стилна и нестандартна, което съвсем не е за пренебрегване. Много добри думи могат да се кажат и за останалите видео-анимации, които са доста равномерно разпределени по четирите игрови CD-та. В самата игра обаче нещата са меко казано разочароващи. Декорите винаги изглеждат или размазани, или недовършени, а освен това са убийствено статични. Триизмерните фигури на героите са сравнително добре нарисувани, но пък не се връзват с грозните декори. В битките са използвани нестандартни за PC-то спецефекти, които могат направо да ви съберат очите. Музиката на места е направо гениална, но другаде пък е убийствено досадна и дори неприятна. И най-лошото:

изобщо няма озвучен говор

Вярно, че играта и така си е на пет диска, но можеха поне в някои ключови моменти да запишат по някоя реплика. Така нещата изглеждат направо жалки, особено като имаме предвид, че основното

достойнство на тази игра е нейният сюжет, който в най-голяма степен се разкрива от диалозите. Като цяло — шарена история! Предполагам, че playstation-ската версия е далеч по-добра в техническо отношение (поне графично със сигурност), но за жалост такова деградиране е често срещан страничен ефект при PC-конверсиите.



Final Fantasy 8 е една от малкото игри, за които скоростта на вашето CD-устройство е много важен фактор за удоволствието от играта. Ако вашият CD-Rom е бавен, чете трудно или пък самите дискове са записани некачествено (което става често при пиратските копия), ще побеснеете от непрестанните накъсвания в музиката и анимациите. Авторите изискват осемскоростно устройство за нормална игра, но дори при по-съвременните 32x CD-Rom често има дребни проблеми и забавяния.

Final Fantasy 8 спада към семейството на екшън-ориентираните ролеви игри. Някой би казал, че тя прилича например на Septerra Core, но истината всъщност е в другата посока — Septerra Core прилича на Final Fantasy, тъй като авторите (на Septerra) са крали идеи от предишните части на FF на поразия. На самия геймплей няма да се спирам подробно, но си струва да отбележа няколко забележителни момента.

Записването на играта е позволено само на определени места

Много играчи гледат на това като на недостатък, но за мен то си е предимство, тъй като играта става безинтересна, когато човек започне да се записва прекалено често (все пак това си е едва ли не cheat, а никой уважаващ себе си играч не прибягва до такива прийоми). Независимо от това, че играта е екшън ориентирана, авторите са съумели да постигнат много точен баланс между битките и диалозите, без да прекаляват с нито едно от двете (най-лошият спомен, който ми е останал от Septerra Core, са именно непрекъснатите абсолютно безсмислени и несъществени за сюжета мелета).

Важен елемент, който не присъства в другите ролеви игри, е т.нар. свързване (junction). Можете да свържете героя си с един или няколко Guardian Forces, като по този начин подобрявате показателите си и придобивате нови умения. След това можете по определен начин да свържете и различните магии, с които разполагате, което отново променя показателите ви (това е съответствие на екипирането на героя с оръжия и броня, което присъства в останалите ролеви игри, но не и във Final Fantasy). Не бива да се плашите от многото възможности за свързване и заплетеността на менютата, с които то се прави — просто използвайте предвидените опции за автоматично свързване с цел подсилване на алтернативно атаката, защитата или магията. Между другото самите Guardian Forces трупат точки опитност, също както героите, и с течение на играта заучават новите способности, които им посочите.

В самата игра са включени множество мини-забавления, пъзели и свежи идеи, като най-голямо впечатление измежду тях прави мистериозната игра с карти. Става въпрос не за блекджек или сварка, а за нещо далеч по-екзотично и приятно за игра, макар и със също толкова хазартно естество. Всяка от въпросните карти е с изображение на някакво чудовище, персонаж или Guardian Force от играта. Освен това има по една цифра на всяка от четирите страни и понякога знак на някой от магическите елементи. Играта с карти се играе по много различни правила в различните части на света на FF, но аз няма да си правя труда да ги описвам поотделно. В крайна сметка всичко се свежда до обръщане на противниковите карти, като накрая играчът-победител има право да вземе една или няколко от картите на загубилия. Играта всъщност е логическа и може да бъде доста интересна, тъй като едва ли прилича на нещо, което сте опитвали досега. Ако се запалите по нея, ще имате възможност да обогатявате колекцията си от карти, играейки с компютърните персонажи, в продължение на цялата игра и дори можете да си направите съревнование с някой приятел за това кой ще събере по-пълна колекция. Все пак не забравяйте, че тази игра няма почти никаква връзка със сюжета на Final Fantasy 8 и е включена по-скоро за разтоварване и създаване на разнообразие, така че изобщо не е задължително да се занимавате с нея.

В крайна сметка мога да ви дам един много мъдър съвет: ако имате възможност да играете Final Fantasy 8 на Playstation, то няма защо да се колебаете, ами веднага се захващайте! PC-версията не е идеална и по-скоро ще допадне на играчите с алтернативни вкусове, които могат да преглътнат несъвършените графика и интерфейс.

Боян Спасов

GRAN

Когато се спомене Формула 1, хората започват да правят най-различни асоциации. Повечето се сещат за познатите от телевизията, вестниците и списанията пилоти. Други потръпват от мисълта за това какви пари се завъртат всяка година в това вълнуващо състезание. Някои си мислят за невероятните автомобили, които развиват шеметни скорости по пистите из цял свят. За други пък стартовете във Формула 1 са само безкрайно скучна гледка, която предизвиква единствено отегчение и по никакъв начин не могат да разберат как може да има толкова почитатели, които са в състояние да наблюдават с часове обикалянето на автомобилите по пистата. Като че ли във всяко от тези мнения има голяма доза истина. Просто Формула 1 е толкова мащабно явление, че е трудно да бъде ограничена в рамките на една гледна точка.

Обикновено игрите на тема F1 дават възможността да застанете зад волана и да се вживеете в ролята на пилот. Не са обаче много тези, които хвърлят светлина върху това, което се случва в щаба на тимовете. Едва ли са много хората, които не са чували имената на Михаел Шумахер, Мика Хакинен или Еди Ървайн, но доста по-малко са тези, които знаят кой е Рон Денис или Лука Ди Монтеземоло. И макар пилотите да са тези, които обират почти цялата слава, заслугите за победата в по-голямата си част се дължат на усилията на дизайнери инженери по електроника, специалисти по хидравликата, компютърни специалисти и други. С Grand Prix World ще се наложи да погледнете как стоят нещата и от другата, обикновено оставаща в сянка страна. Тази игра ще ви постави в позицията на

мениджър на отбор от Формула 1

и ще ви принуди да навлезете в малко известните подробности за това как се гради печеливш тим. Авторите имат своята рецепта за успех и тя гласи, че за да побеждавате, трябва да разполагате с добър тим, стабилно финансиране, водещи дизайнери, пилоти-победители и технически перфектен автомобил. Казано по този начин, всичко изглежда пределно ясно и просто, но на практика

нещата са изключително сложни

тъй като необходимите качества, които трябва да притежава един шеф на тим във Формула 1, до голяма степен наподобяват тези на мениджър в голяма фирма.

Организацията на F1-шампионата ангажира огромно количество хора, всеки от които е със своите специфични функции. Това са домакините, които са заети с подготовката, поддръжката и осигуряването на нормалното протичане на състезанието, техническите лица от FIA (международната автомобилна федерация), екипите на отборите, като заедно с пилотите, мениджърите и техническия персонал пристига доста внушително количество ремонтно, диагностично и комуникационно и какво ли не още оборудване. Всичко това се прави, тъй като правилата за провеждане на едно състезание от Формула 1 са изключително прецизни и всяко тяхно нарушение води до изключително сериозни глоби и наказания. А те изискват всеки тим да разработва свой, уникален автомобил. Това от своя страна прави създаването на отбор за участие в този неприлично скъп спорт изключително трудна задача.

Grand Prix World е от игрите, които в никакъв случай не могат да служат за инцидентно забавление, тъй като преди да започнете да се правите на мениджър на отбор, ще трябва да се запознаете подробно с правилата. По тази причина производителите са направили подробно интро, което за нещастие на тези, които не си падат особено по четенето, е в текстови вид и обем от около 20 страници. За всички, които не познават с подробности света на Формула 1, горещо препоръчвам да отделят малко време и да се запознаят с предложеното от авторите упътване, тъй като иначе

икономическа симулация

графика	★★★☆☆☆
звук	★★★☆☆☆
геймплей	★★★☆☆☆
общо	★★★☆☆☆

PC CD ROM

издател
Hasbro Interactive
www.hasbrointeractive.com

системни изисквания
Pentium 200, 32 MB RAM, Windows 95/98, DirectX

D prix WORLD

рискуват да се провалят с гръм и трясък още в самото начало.

Не знам по каква причина играта е посветена на шампионата, проведен през 1998 година. Все пак оттогава се случиха доста неща, които за съжаление не присъстват в Grand Prix World. Тогава в шампионата участваха следните отбори: Williams, с шеф Франк Уилямс, първи пилот Дж. Нюхаус и бюджет от 80 милиона долара, Ferrari, с шеф Лука Ди Монтеземоло, първи пилот М. Шумахер и осигурено финансиране от 95 милиона долара. Benetton е следващият участник, с бюджет от 65 милиона, шеф Дейвид Ричардс и първи пилот Т. Фисикела. Настоящият шампион McLaren, начело на който е Рон Денис, пилот - М.Хакинен и бюджет от 90 милиона. Другите участници са Jordan, Prost, Sauber, Arrows, Stewart, Tyrell и Minardi. Всеки от тимовете е изправен пред специфични проблеми, за които вие като главен мениджър трябва да намерите подходящото решение. С оглед състоянието на отбора пред вас са поставени и главните цели, които трябва да постигнете. Ако застанете начело на Ferrari, ще разполагате с изключително добри пилоти, стабилно финансиране, но в същото време ще ви притиска богатата история на тима и липсата на шампионска титла от 1983 година досега. Вашата цел ще бъде да се преборите с конкуренцията на McLaren и да върнете старата слава на легендарния тим.

В Grand Prix World ще трябва да се занимавате както с осигуряване на реклама и спонсори, продажба на телевизионни права, контакти с медиите, така и с подбора на хора за вашия екип. В същото време ще участвате като ръководител и организатор в подготовката и провеждането на всеки старт във всичките му елементи.

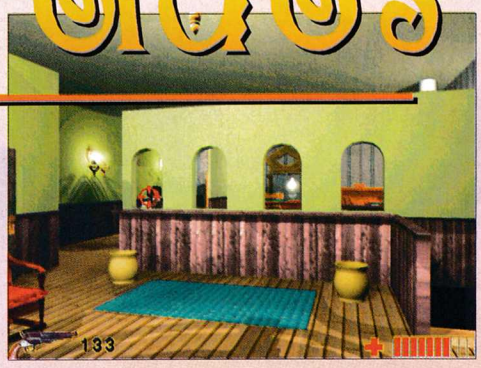
Състезанието тече в реално време

като преди да пристъпите към него ще получавате метео-прогноза. Според климатичните условия трябва да подготвите автомобила по съответния начин. Това означава подбор на гуми, спойлери, количество и тип гориво и какви ли още не неща от този тип. Щом обиколките по пистата започнат ще имате непрекъсната връзка с пилотите, така че когато и както прецените ще можете да променяте стила им на шофиране, отборната тактика, влизането в пита за смяна на гуми и зареждане с гориво. Необходимо е също да поясня, че състезанието всъщност е поредица от стартове, които се провеждат в рамките на три дни. Цялото мероприятие протича по строго определен график, който важи за всички стартове през сезона (без този в Монако). Петъкът е определен за свободни тренировки. В събота сутрин положението е същото, а следобяд в рамките на един час се прави квалификационна тренировка. В неделя около четири часа преди началото са отделени 30 минути за загряване, а обикновено в 14.00 часа местно време започва същинското състезание. Класирането е в две категории за машини и за пилоти, а според мястото, на което сте завършили, получавате определен брой точки. За първо място се полагат 10 точки, за второ 6, а за шесто място 1. Тъй като всеки отбор участва с по двама пилоти, обикновено точковият актив за пилоти и за отбори се разминава сериозно.

За почитателите на по-динамични игри Grand Prix World ще бъде безкрайно скучна. Щеше да е добре, ако създателите се бяха постарали да предложат на потребителя по-приветлив интерфейс, повече звук и филмчета, тъй като човек трябва да бъде прекалено запален по Формула 1, за да стои около два часа (толкова трае едно състезание) пред компютъра и през почти цялото това време да си представя какво се случва на пистата.

Влado Георгиев

Desperados



Хубаво нещо са си добрите стари времена. Особено онази славна епоха, в която Дивият Запад си е бил баш див, мъжете са си били истински мъже, средната продължителност на живота на човек без пистолет е била около 30 минути, а банките са били пълни със злато и почти без охрана. Именно в тези времена се е подвизавал и някой си Джеси Джеймс. За този легендарен хайдук се разказват митове и легенди, песни се пеят, холивудски режисьори снимат струващи десетки милиони долари суперфилми, а всеки шериф из западната част на САЩ все още потръпва при мисълта за делата му. Та именно на този герой от американската митология е посветена и новата творба на компанията Rise, която се продава под гордото наименование Desperados.

Интересното е какво са направили амбициозните програмисти от легендата за Джеси Джеймс. Игралите Virtua Cop, Area 51, House of the Dead или пък някоя от десетките игри на American Laser Games веднага ще се почувстват в свои води. Desperados е ни повече, ни по-малко доста семпъл аркаден shooter, който става най-вече за проверка на бързината на рефлексите. За тези, които не са имали удоволствието да се пробват на гореспоменатите заглавия, ще разкажа накратко какво все пак се прави. Играта е 3D, като камерата следва предварително зададени пътища. Единствените елементи на интерактивност са възможността на определени места да избирате кой път да поемете и което, разбира се, е по-важно, да насочвате оръжието на Джеси към неговите опоненти и с удоволствие да ги пращате в небитието. Цялата тази дейност се извършва с мишката, а клавиатурата е меко казано излишна. Екшънът се разпростира през цели 10 огромни нива, от които първите са сравнително лесни, но по-нататък ще ви трябват дяволски рефлекси, за да не се отзовете преждевременно през екрана със зловещото "Game Over" :-). За това спомага и идиотската идея на авторите записването да е възможно само между нивата, така че изпитаната тактика за "save & load" до успешен край няма да свърши абсолютно никаква работа на геймърите. За сметка на това Джеси Джеймс все пак има известно количество power-ups, които поне малко улесняват обирите на банките. Освен стандартния пистолет из нивата ще намерите и най-различни пушки, а в по-редки случаи на екрана за кратко се появява и medipack, който възстановява част от изгубеното здраве на бандита.

Особено внимание при този тип игри заслужават графиката и звукът. В това отношение Rise не са се изложили. Действително на екрана няма да видите главозамайващи красоти, но това, което се предлага, определено хваща око и няма да хвърли в див ужас геймърите. Същото важи и за музиката, която естествено е в стил уестърн и спокойно би могла да служи за съпровод на следващия филм за Джеси Джеймс.

Въобще като цяло Desperados едва ли ще стане големият хит на годината. За това играта предлага твърде малко оригинални неща. Въпреки всичко творбата на Rise е доста приятна и със сигурност ще се хареса на почитателите на жанра. Останалите геймъри обаче също ще могат да прекарат няколко приятни часа със стреляне по шерифи и банкери из Дивия Запад.

Никола Дърпатов

графика	★★★½
звук	★★★★
геймплей	★★★
общо	★★★★

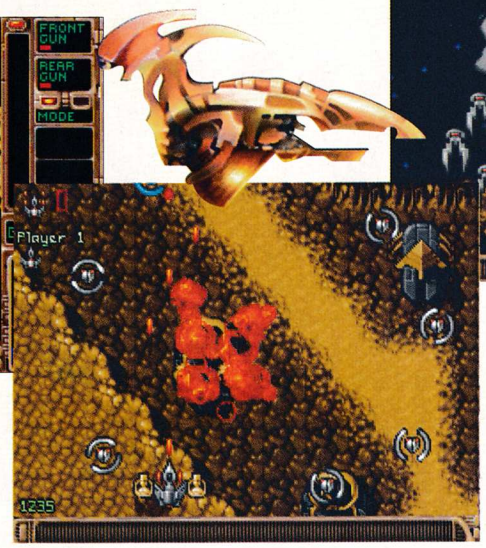
PC CD ROM

shoot'em up

издател
Rise Software

системни изисквания
Pentium 200, 32 MB RAM, 2 MB Video
DirectX 7, 600 MB Hard Drive Space

Tyrian 2000



Легендите трудно умират! Преди 5 години една екшън игра предизвика истинска еуфория сред геймърите и стана причина за множество безсънни нощи пред мониторите. Играта се наричаше Tyrian и предлагаше нещо невиждано дотогава. Бърз аркаден екшън с впечатляваща графика и изключителен за времето си звуков фон, който дори предлагаше екстри като стереоефекти и General MIDI музика. Сега в началото на новото хилядолетие тази класика най-неочаквано се завърна. Eclipse пуснаха леко модернизиран вариант на култовото си заглавие под името Tyrian 2000.

За пропусналите оригинала накратко ще припомня за какво става дума. Tyrian 2000 е чистокръвен аркаден екшън в най-добрите традиции на класики от калибъра на Starforce. В играта вие управлявате космическо корабче, което гледате в 2D перспектива отгоре. Целта е проста: Да избиете всички противници на съответното ниво и най-накрая да се справите и със съответния Boss. След това цялата операция продължава на следващото ниво, което, разбира се, е по-трудно и населено с по-досадни гадини. Цялата тази работа се развива с шеметна скорост и особено на по-късните нива често ще се чудите откъде точно е дошъл смърноносният изстрел, който е сложил внезапен край на вашия стремеж към славата. Разбира се, и вие не сте съвсем беззащитни. Освен стандартните лазери под формата на power-ups ще намерите ни повече, ни по-малко от 100 различни оръжия за масово унищожение. Самият кораб също подлежи на подобрение. Общо се предлагат 10 модела, някои от които имат мощта на космически крайцери.

Нека сега обаче видим какво ново има в Tyrian 2000. За съжаление не чак толкова, колкото човек би могъл да си помисли. Към оригиналната игра е добавен един нов епизод, с който броят на нивата е нарастнал до внушителната цифра 65 (5 от тях са секретни)! Малко са пипнати и някои дребни бъгове, играта може вече безпроблемно да върви под Windows 95/98... и като че ли това е всичко :-(. С други думи графиката си е точно същата като преди 5 години. Дребната разлика е, че тогава всички зяпаха с широко отворени усти към невижданата до момента гледка, докато сега разглезените от футуристични 3D-спектакли геймъри най-много да изтърпят предложеното. Въпреки това дори от днешна гледна точка Tyrian 2000 не изглежда никак зле и едва ли ще предизвика само снизходителни усмивки, което показва колко напред от времето си е бил продуктът на Eclipse през 1995 г. Същото в общи линии се отнася и за звука.

Всичко това обаче се компенсира от все още феноменалния геймплей, който въпреки че е максимално опростен, определено не е загубил нищо от магическото си привличане! Това пък, казано с други думи, значи, че всички, които са прекарали седмици с оригинала, със сигурност ще се насладят не по-малко и на Tyrian 2000, а пък геймърите, които не са играли оригинала, ще могат да открият една изключително забавна игра, която бързо може да се превърне в истински наркотик.

Никола Дърпатов

аркаден екшън

графика	★★☆☆☆
звук	★★★☆☆
геймплей	★★★★★
общо	★★★★☆

PC CD ROM

издател
Eclipse / XSIV

системни изисквания
PC-compatible,
4 MB RAM

PLANESCAPE TORMENT

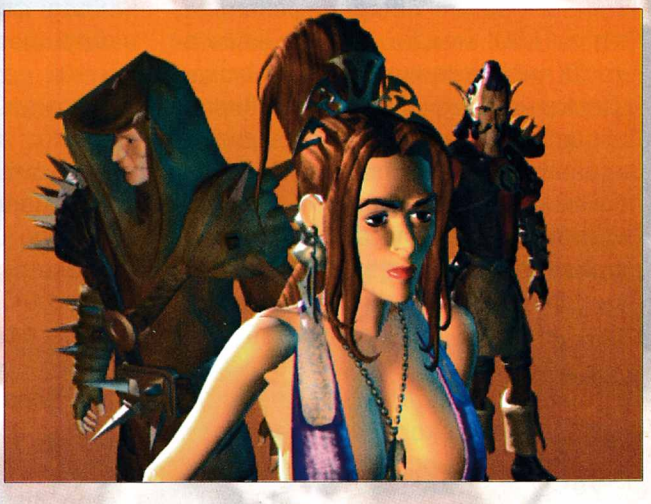
Продължава от миналия брой.

Там се намира Angyar's House. Angyar току-що е продал тялото си на Дъстмените (за зомби-работник след смъртта си) и се намира в адски кофти настроение. Не нахалствайте, а разпитайте жена му и приемете да анулирате договора за продажба. Сега е време да огледате околността. Пред официалния вход на Моргата се намира Pox. Той ви дава "рекомендация" пред боса на Колекторите Sharegrave и освен това ви е резервният вход обратно в Моргата. В централната част на терена се намира барът на Дъстмените и Мемориалът. В Мемориала можете да приемете куест да отмъстите на бандитите за сестрата на Sev'Tai. На площада зад Мемориала ще намерите Ingress — приемете куест да й помогнете да открие портал до родния край и ще се сдобиете с прекрасно оръжие за Morte. Като допълнителен куест приемете да изпълните поръчение на Baen The Sender и ако си падате по черен хумор, можете да отделите известно време за зомбито-пътепоказалец пред бара на Дъстмените. Ще срещнете и едно от бъдещите си другарчета - Annah, но каквото и да правите, няма да успеете за момента да я присъедините към вас. След като сте "ошушкали" околния терен е време да отделите повече внимание на "основното ястие" — бара на Дъстмените. Там можете да си приказвате и да разпитвате за каквото се сетите, но поне за момента ще можете да получите два куеста — от Emoric — да откриете откъде Pharod намира толкова много трупове и от Norochie да разберете какво смущава съня на мъртвите в Мавзолея (не го бъркайте с Мемориала) — ще научите и как се активира порталът за Мавзолея в северната част на картата.

Остава да се спазарите с Mortai за договора на Angyar — има поне два способа да се сдобиете с него, а ако NO има по-висока интелигентност, е най-добре направо да го обвините, че действията му са в противоречие с вярванията на Дъстмените и че той досега се е преструвал от користни подбуди (което е доста близко до истината). Вземете договора, върнете се при Angyar и го скъсайте пред него. Дръпнете му после един chit-chat и ще научите как да се доберете до скривалището на Pharod ПОД Ragpicker's Square и освен това ще получите разрешение да преспивате безплатно в къщата винаги при нужда.

Остава Мавзолеят — засега не отивайте там — ще срещнете няколко Giant Skeletons и магьосника Strahan Runeshadow. Няма да се връщам на този куест по-късно — просто като решите, че имате достатъчно сили, влезте в Мавзолея през портала, приемете от пазещия го призрак да разкарате натрапниците и почистете терена. Като се върнете после в бара да си получите наградата можете да си направите и експеримент — помните ли татуираните на гърба ви указания, което предишното "аз" ви бе оставило? Там имаше и такова изречение: "Don't sign anything"? Интересно е как ще се развият събитията, ако подпишете с Дъстмените договор и им продадете собственото си тяло за зомби? Вероятно докато сте жив няма да имате проблеми, но ако умрете (а вие ЩЕ ТРЯБВА да умрете някой и друг път — просто така се решават някои куестове) ми е любопитно какво ще стане — дали просто ще загубите играта или има някакво ново интересно развитие?

Както и да е, време е да направите обиколка из околностите и да се запознаете с обитателите на The Hive. От площада пред моргата има три изхода — West, South и SW. Избягвайте засега да отивате към SW — другите посоки са OK. Поемете W и ще се озовете на площада, където се намира местната странноприемница — The Flop House. Едно малко отклонение — помните ли от миналия брой, че наоколо е пълно с крадци и разбойници? Е, не на всички крадци им е написано на челото, че са такива — добрият крадец е длъжен да има някаква маскировка! Няма да давам повече подробности, но все пак имайте това предвид. Какво точно ще направите, ако разобличите такъв крадец, си е ваша работа и освен това възможните опции зависят от показателите на NO и класа му (fighter, маде или thief).



Край на отклонението — сега да огледаме наоколо — наблизо до входа ще откриете Porphiron. Неговото оплакване е, че облечени в червено и черно крадци са му откраднали молитвената броеница. Върнете му броеницата и отчето ще се окаже член на войнствен орден (нинджа?), след което от бла-

годарност ще се съгласи да ви тренира в бойни техники за различни оръжия. Той може да ви научи да владеете всички видове оръжия до +2 (две звездички от пет максимално възможни). Ако смятате да изкарате играта основно като fighter, е най-добре да тренирате за "edged" and "axes" типове оръжия, но ако предпочитате да се специализирате като Mage, залагайте само на "edged" (daggers) weapons. Единствената сграда на картата е The Flop House — там ще можете да почивате срещу дребно заплащане — но ако си направите труда да поговорите със собственика, ще научите, че той е готов на всякакви разходи, за да се отърве от Nestor — един негов дългогодишен и абсолютно безпаричен наемател. Тук пак ще направя лирично отклонение — животът в The Hive е труден и жесток и никой не прави безплатни услуги — както и никой не очаква от вас да направите безплатна услуга — така че обикновено е OK да се пазарите предварително за заплащането... е, с едно-две дребни изключения! Отново край на отклонението и ето ни при Nestor. Изглежда човечецът не е съвсем наред — основната му грижа е, че някой му е откраднал... вилицата??? Както се казва, да му имате проблемите! Все пак не се втурвайте да го убивате, ами потърсете крадеца — който е с едно ухо и е на North от същата.

Не знам дали можете да вземете вилицата по мирен път (но ако NO стане крадец или имате крадец в групата, може би ще успеете да я откраднете — това въобще е често срещана опция) — но пък е OK да го ступате. Back при Nestor и... вилицата се оказва ключ за портал. Nestor е щастлив, че си заминава вкъщи и ви дава откъснатото ухо на крадеца заедно с една магическа обица, собственикът на въшкарника е happy и ви разрешава да почивате безплатно при нужда и вие сте повече от доволни, защото пак понатрупахте малко experience points. Като излезете от странноприемницата, заобиколете отляво и ще срещнете Mar — приемете да доставите една тайнствена кутия на някой си Ku'atraa и получавате изрично предупреждение в никакъв случай да не я отваряте!!! На теория в кутията би трябвало да е затворен зъл демон с необичайна сила и освен това всеки, който държи в себе си кутията, би следвало да е подложен на неблагоприятно магическо влияние — т.е. би следвало да се стремите да изпълните куеста и да се освободите от нея колкото е възможно по-бързо.

За да се освободите от нея, ще

трябва последователно да посетите Ku'atraa, Brasken, Shilrandra (всеки от тях се намира в различни райони на The Hive) и Първосвещеника Aola в изгорялата катедрала (Alley of Dangerous Angles). Забавното в случая е, че можете спокойно да отворите кутията, ако имате желание — звярът, който изскача отвътре, е абсолютен lamer (но все пак си запазете играта преди това — може би при определени обстоятелства наистина се появява истинският демон).

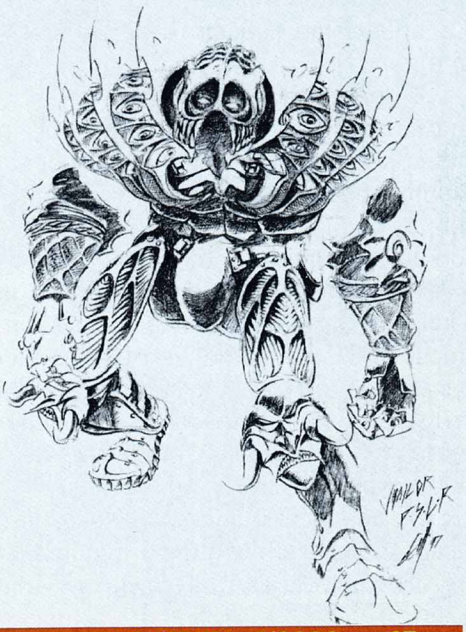
Както и да решите обаче този куест, се сдобийте с рубина от капака на кутията (може да се наложи да го откупите от Aola или да го откраднете от него) и освен това значително по-късно в играта действително ще можете да се преборите с истинското страшилище. Освен това — ако приемете да станете ученик на Aola, ще разгневите The Lady of Pain и ще бъдете "mazed" — т.е. ще се озовете в "междудименсиален" затвор (каквото и да означава тази глупост) и ще трябва да откриете път обратно измежду мрежа от телепорти.

Имайте предвид обаче, че този номер става само когато за пръв път разгневите Lady-то — при повторно проявление си отивате директно!!!

Сега пак отклонение — едно от преимуществата, ако разполагате с крадец в групата, е, че ще можете да преджобвате минувачите и да крадете от магазините — така че развийте най-напред умението pickpocket. Разбира се, не пропускайте да си запазвате често играта, ако смятате да се занимавате с подобна дейност.

За да приключим с кутията — след като се отървете от нея, можете пак да потърсите Mar (той не е луд да стои на същото място) и да поизтръскате някоя "благинка" от него — какво точно, зависи от показателите на NO и от насоката, в която се развие разговорът ви.

Някъде по това време вероятно inventory-то ви ще бъде препълнено от зорноволните "пожертвования" на разни прошляци и ще бъде добре да отскочите до местното пазарище и да обърнете пожертвованията в "jink" (ако случайно още не сте разбрали, на местния език думата "jink" е еквивалент на cash (money, bucks, кинти, мангизи...). Пазарището се намира на запад от мястото, където се намирате сега — там ще намерите 5-6 продаващи на открито, които ще изкупят практически всичко, с което сте се сдобили, но вие едва ли ще откриете нещо, за



което да си струва да си дадете парите, освен различни HEALING CHARMS — а какво точно и по колко ще купувате, вече зависи от вашата преценка. На пазарището ще намерите и няколко "безполезни" търговци — те по-късно ще имат епизодична роля в решаването на някои куестове, както и Craddock (на когото трябваше да предадете съобщението от Baen The Sender). Craddock няма достатъчно черноработници за момента, така че можете да се наемете да потърсите запилия се Jhelia, а по-късно дори да се спазарите и да позаработите малко jink (но става само един път). Освен това наблизо се намира "работната площадка" на комарджията Gaoha и на малко по-затънтено място ще откриете разказвача на tales Reekwind. Той се е скрил на затънтено място по принуда — преди време е бил прокълнат и сега непрекъснато излъчва не особено приятна воня (доста по-късно в играта ще имате възможност да помогнете и на него — но поне засега приемете куеста и го забравете).

В южната част на района се намира Office of vermin control, а пред него се разтакава един образ, който продава... плъхове!!! Пържени, варени, печени, панирани... въобще какъвто си поискате деликатес! Честно казано, не успях да открия някаква реална полза от този тип, но като че ли, ако NO има по-високи показатели INT и WIS, ще можете да възвърнете част от спомените, ако изпробвате някои от лакомствата.

Вътре в самия офис се намира шефът на заведението (забравих му името), който изкупува опашки от cranium rats — но пък цените, които дава, са такива, че не си струва изобщо да му носите каквото и да е било (но по принцип съберете няколко от тези опашки, тъй като те ще ви решат поне един второстепенен куест и освен това ще активират поне един портал, ако ги имате в inventory-то си). При второто си посещение в офиса ще получите задача да убиете нападналия го Wererat (намира се в избата), а и май той самият вследствие на нападението се е превърнал или ще се превърне във Wererat — но аз поне не успях да го разоблича. Голямата далавера от офиса е, че там ще можете да почивате — просто накарайте типа да ви разкаже за себе си и със сигурност ще ви се приспи:-)

Други интересни личности в района — Brasken (кутията на Mar), Ash-Mantle (дегизиран като Дъстмен джебчия — какво точно ще изкопчите от него зависи пак от показателите на NO, но накрая е добре да го убиете — всъщност това ще е и един по-късен куест) и Crier of Es-Annon — тип, който се е заел със задачата да пази жив спомена за един отдавна загинал град — обяснете му, че може да се създаде и надгробен паметник, който наистина ще запази спомена и свършете тази благородна задача (Мемориала на Дъстмените, разбира се)!!!

От пазарището има два изхода — единият е по тясна пътечка точно на изток (зад Reekwind) към The Alley of Dangerous Angles и вторият на юг към Smorldering Corpse Bar и Fell Tattoo Parlor. На ъгъла на бара ще забележите трима облечени в червено и черно thugs — можете да ги изблъфирате и да получите броеницата на Porphiron без бой, но пък по-голям кеф е да ги провокирате да нападнат и да им намачкате каските (и да не забравите да вземете броеницата — след което по някое време я върнете на Porphiron и той ще ви тренира безплатно, ако NO е fighter - но само до 2 звездички от 5 възможни — и помнете, че ако станете по-късно Mage, ще можете да използвате само daggers). Преди да нахълтате в самия бар или при Fell, е добре да обходите района и да се запознаете с обитателите му...

По някое време фалшива Lady in Distress ще се опита да ви примами в клопка — можете и да получите повече experience points, ако я разобличите, но какво е едно добро RPG, ако отвреме навреме няма и поне малко патаклама? На изток ще говорите с Mourns-for-Trees — поредния чудак, който иска да съживи повяхналата растителност в The Hive, като кара хората да мислят за това!!! Вероятно зависи от показателите на NO, но аз се съгласих да мисля усилено, после помолих за това и Morte — О! Чудо!!! — дърветата почнаха да се съживяват!!! На SE ще видите две врати — като се опитате да отворите първата, ще си блъснете главата в нея — оказва се фалшива врата — нарисувана картина; втората врата обаче е истинска и води до Fell Tatto Parlor.

Това е магазинът за татуировки на Fell — прогонения бивш служител на Lady of The Pain и едно от най-важните места в играта. Както не е трудно да се досетите, Fell продава татуировки — но неговите татуировки са много странни — те могат да се екипират точно по същия начин както бихте екипирали броня или щит — и действително изпълняват почти същата роля — наличието на една или друга (екипирана) татуировка може да ви послужи като допълнителна броня, да повиши една или повече от статистиките ви или да ви даде допълнителни магически способности. Имайте предвид обаче, че за да говорите с Fell, ще трябва или NO да има сравнително висок показател Wisdom, или да имате в групата някой, който по принцип да разбира езика им (кой-

то е език на жестове, а не на думи). Татуировките на Fell имат още една особеност — много често, след като NO изпълни някой куест, се оказва, че Fell е успял да създаде и нова, съответстваща на резултатите от куеста татуировка — така че имате полза да проверявате колкото се може по-често какво ново ви е подготвил добрият стар Fell.

След като излезете навън вероятно няма да имате проблем и да откриете и убиете три броя Thugs — от този специален вид, който ви трябваше, за да изпълните куеста на Sev'Tai, а ако обръщате специално внимание на пияниците, ще срещнете Jhelia (избягалия работник — пиянде на Craddock). Аз не открих начин да го върна обратно, но няма да се учудя, ако и това се окаже, че зависи от показателите на NO. В същия район е и къщата на Ku'atraa, а преди да нахълтате в Smoldering Corpse Bar, е добре да обърнете малко внимание и на местните проститутки (Harlots). Да обръща внимание на проститките е любимото занимание на Morte — и освен това той с удоволствие се ползва от услугите им — въпреки че от Interplay кой знае защо не ми показаха какво точно успява да свърши с тях... но поне за момента обърнете внимание на проститутките не заради друго, а за да откриете Amarysse — която после ще ви е необходима за един mini-quest - е, не за това, за което си мислите:-)!

А сега - Smoldering Corpse Bar - едно от ключовите места в играта. Най-важната личност там е Candrian - той е опитен planeswalker и ако го помолите, ще помогне на Ingress да се върне в родния си град - срещу това ще получите зъбите на Ingress:-) - много добро оръжие за Morte и освен това, когато Morte повиши нивото си, "зъбите" могат да се превърнат в по-мощно "enchanted" оръжие!!! Най-важно обаче в случая е, че Candrian ще ви даде "Negative plane token" (е, не съм съвсем сигурен, че точно така се казваше) и този "token" ви е необходим, за да завършите играта. Следващата важна личност е Dak'kon - това е fighter/mage, който ще се присъедини към вас и за началото на играта е доста по-якичък от NO. Интересното при него е, че оръжието му се самомодифицира при покачване на нивото на Dak'kon и освен това той държи в inventory-то си "Unbroken Circle of Zerthimon".

Можете да го използвате, за да изучавате "пътя" на Zerthimon в осем цикъла, което освен experience points ви дава и допълнителни магии, които е невъзможно да закупите или да намерите по какъвто и да е било друг начин. "Дребното" препятствие пред изучаването на всичките осем цикъла е необходимостта от доста висока интелигентност (но нищо не ви пречи да използвате съответните charms - помните навярно, че действието им е кумулативно).

Третата важна личност е магьосникът Ignus. Той също ще се присъедини към групата ви (там нещата обаче са доста по-специални), но за целта ще трябва първо да намерите начин да го освободите от капана, в който се намира. Магьосникът е маниак на тема "пламъци" и преди време се е изхитрил да изгори цял квартал на The Hive. За наказание е "закован" за вечни времена в прехода между The Hive и "огнен" plane, така че е пронизан целият от пламъци (само за сведение - той има 100% устойчивост на "fire", поради което е все още жив). За да го освободите (доста по-късно), разговаряйте с любовницата му Drusilla - този разговор е "trigger" за по-следващите ви разговори доста по-късно и на друго място.

To be continued...

Генко Велев

ПИРАТСКИТЕ ИГРИ: ПОГЛЕД ЗАД КУЛИСИТЕ

ИЛИ

Според легендите първото в света CD-R устройство Philips, произведено в далечната 1992 г., мазно и без проблеми е записвало едно към едно всички дискове дори и Playstation! Дали това е така, малко хора могат да кажат, защото тази записвачка е струвала няколко десетки хиляди долара...

Тези дни американската кракерска група Paradox "изгаде" първата пиратска игра за Playstation 2 – Ridge Racer 5. Какво казват самите те по въпроса: "Ние сме сигурни, че това заглавие няма да може да се играе след като го запишете на диск. Защо тогава го пускаме? Това CD ще бъде много полезно за хакерите и кракерите, които искат да разбият защитата на Playstation 2. Вземете това CD и го хакнете!" И така – новият ловен сезон е открит...

Но да се върнем на темата – компютърните игри. Доколко пиратските дискове са идентични на легалните? Отговорът е прост – зависи от защитата на съответния продукт. Ако оригиналният диск е произведен с фабрична защита против копиране, то в 99% от случаите този отговор е НЕ. Разбира се, става дума за пиратските копия на целия продукт – т.нар. "пълни версии" или "ISO-та". Тук ще се спрем именно на този проблем, доколкото позволява предвиденото място за тази статия. Сигурно сте си задавали въпроса защо този проблем се премълчава както от производителите на игри, така и от пиратите? Ами, защото и на двете страни не им изнася да го коментират! На производителите по обясними причини – раздухвайки тази тема, те биха направили реклама на пиратските продукти, за които западният потребител-дебил е добре въобще да не знае, че съществуват. На пиратите по сходни причини – според тях копията, които те продават, "са абсолютно еднакви на легалния продукт, само дето нямат кутия и ръководство". И така – невежеството е сила. Само че нашата сила е точно в обратното —да изложим безпристрастно фактите и техническата страна на проблема.

Един често задаван напоследък въпрос в редакцията е: "Защо ъпдейтите не работят?". Причините са две: Първата и по-малко вероятна е, че има разлики в различните версии на дадено заглавие (американска, европейска и т.н.) или имате някакъв софтуерен проблем. Втората и по-вероятна причина е – ъпдейтите в повечето случаи не работят с пиратски версии на любимите ни игри.

През последните 2 години производителите на PC игри постепенно започнаха да въвеждат технологии, ограничаващи възможността за пиратстване на техните продукти. Накратко казано, защитените дискове не могат да бъдат копирани със стандартните домашни устройства и софтуер за запис на дискове, а също така не могат да бъдат репликирани на стандартните поточни линии за производство на дискове.

В какво най-общо се състоят методите на защита: на диска има умишлено поставени сектори с грешки и уникална за всяко заглавие дигитална сигнатура. Дигиталната сигнатура се поставя в самата фабрика за производство на дискове. Фабриките, оборудвани с тази технология, са контролирани от самите производители на игри. Когато оригиналният носител е поставен в CD-ROM устройството, специален софтуер прави проверка за наличието на грешните сектори и дигиталната сигнатура. Ако те не бъдат открити – играта (програмата) не се стартира.

Естествено възниква въпросът: "Че какъв е проблемът? Не може ли да копираме диска едно към едно, заедно с тези грешни сектори...". Оказва се, че това не е толкова просто. Повечето съвременни записващите устройства имат автоматична корекция на тези грешки (EDC/ECC). Освен то-

ва, трудности възникват и при четенето, т.е. свалянето на image файла върху хард диска. Представете си какво би станало в противен случай – архивирате си лично ваша ценна информация на CD-R, записът протича нормално, появява се надписът "CD successfully completed!"... и след време като ви потрябва този диск – няма никой вкъщи. В интерес на истината тези дреболии не биха затруднили професионалния пират. Има начини дискът да бъде изкопиран заедно с грешните сектори. Това обаче не се прави от пиратите по чисто практически съображения. Цялата процедура по копирането само на един диск може да отнеме няколко часа, да не говорим, че подобен диск не би могъл да бъде репликиран на стандартните линии за производство на дискове. Освен това този диск няма да работи, защото съвременните защити включват и дигитална сигнатура, която по абсолютно никакъв начин не може да бъде копирана със записващо устройство. Периодично в интернет се появяват програми за запис "копиращи абсолютно всички дискове". Това, разбира се, са само абсолютни глупости, защото ако сте прочели внимателно по-горните редове, ще разберете, че проблемът не е в софтуера. И все пак как става така, че всички по-известни игри се появяват на пиратския пазар в цялата си красота и обем? Оригиналният диск се копира, естествено не едно към едно, след което с помощта на съответните crackz (програмки, написани за отстраняване на съответната защита) се променят изпълнимите файлове на играта – т.е. копието вече не е еднакво с оригинала! Или, както гласи правилото, "Всяка защита, измислена от човек, може да бъде разбита, стига да се намери някой, който е не по-малко добър от автора на защитата". Това не е решение на проблема, защото този "някой" спокойно може да е некадърник и играта да работи само частично, и второ това е само временно решение – до излизането на поредния ценен ъпдейт. След това търсите нов crack или отново си купувате същото заглавие и т.н. Естествено за "професионалния" cracker това не е никакъв проблем – той, ако трябва, ще похарчи много повече време и финансови средства от цената на оригиналната игра и накрая кожата на поредният warez ще попълни неговата "златна колекция". Факт е, че на Запад хората, занимаващи се с това хоби, не са от най-безпаричните, а средствата, които харчат, са много повече от необходимите за покупка на легални игри. Помислете само – средният програмист в Щатите изкарва за един ден сумата, необходима за покупката на няколко легални игри! Какъв е финансовият смисъл да "кракне" за 5 часа поредното заглавие?

Какъв е изходът? (и има ли въобще такъв...)

А, чакайте, ще кажете вие, какво да правим ние – тези, които не сме "професионалисти", а геймъри – да не сме милионери? Не искаме компютърът "да забива", да си купуваме едно и също нещо по-няколко пъти, искаме и ние да играем с всички екстри... И аз не знам какво да ви кажа... Ясно е, че легалните игри не са по джоба на всеки. Но ако наистина държите на любимата си игра, ако я сънувате – купете си оригинална. Тя заслужава.

Борис Табов

Най-разпространените професионални защити против копиране

SafeDisc. Най-разпространената и сигурна защита. Използва се от: GT Interactive, Eidos, Electronic Arts, Microprose, Hasbro, UbiSoft, 3DO, Blizzard.

SecuROM. Разработена от Sony. Използва се от Acclaim, Infogrames, Cryo.

От другите защити си струва да споменем **LaserLock** и **LockBlocks**, но те са по-рядко срещани и не се използват от никой по-известен производител на игри.

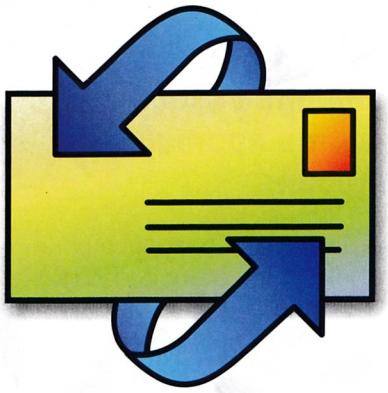
PC Supp

ИСТИНСКИТЕ КОМПЮТРИ

КОМПЮТЪР, КОЙТО НЯМА ДА ЪПГРЕЙДВАТЕ 2 ГОДИНИ:
Pentium III 500 MHz
RAM 128 MB PC133
Motherboard Abit BE6 2 (UDMA 66)
VIDEO Creative RIVA TNT2 32MB
HDD IBM 20GB (7200), DVD-Rom
Monitor CTX 17" 705F
Case ATX 300W, FDD 1.44, KBD BTC,
Mouse Logitech,
FAX Modem External 56.6 (v.90, X2)
Creative Sound Blaster Live,
Speakers Teac Power MAX500
(+Subwoofer)
$1450

CPU Pentium II Celeron 500MHz
Motherboard Intel 810
Video AGP, Sound Card
Color Monitor 15"
RAM DIMM 32 MB, 8ns
HDD 10,2 GB
CD-ROM 50X Afree, FDD 1.44
Mouse 3-but., Keyboard Win95
Case AT
$590

тел: 963 10 86, 66 91 24
адрес: "Латинка" 40



писма

pisma@pcmania.bg

НИЕ, ОРКИТЕ

Здравейте,

Пише ви един 13-годишен отчаян ORC. Много се интересувам от компютри. Любимата ми игра е Warcraft II: Tides of Darkness. Моля ви, ако можете, напишете нещичко за тази върховна, превъзходна, неповторима стратегия и драснете няколко кода, че като запецна някъде...

Е това беше от мен! Чао, чао!

ORC BOY

Няма как да не се съгласим с оценката ти за Warcraft II. От Blizzard тържествено обещават в близките месеци да ни зарадват с третата част на поредицата и нашата идея беше да пуснем една обширна статия за Warcraft, Warcraft II, Warcraft II: Beyond the Dark Portal в рамките на броя, в който ще представим Warcraft III.

Естествено бихме могли да сторим това и по-рано в рубриката ретро, но тези велики игри определено заслужават повече от една страничка. Така че ще трябва да те помолим за още малко търпение. Иначе кодове за Warcraft II можеш да намериш в Dirty Little Helper.

ПРОБЛЕМИ С КРАДЦИТЕ

Здравейте, PC Mania,

Няма нужда да ви казвам, че сте най-доброто геймърско списание. Имам два въпроса към вас:

1. Имате ли представа кога на българския пазар ще се приземи стаховитият 3D екшън Thief II: The Metal Age?

2. Въпреки че Thief: The Dark Project ми е на оригинален диск, след като по време на играта използвам карта или изляза, за да се save-ам, компютърът забива и нищо не помага освен спасителното копче RESET. Преинсталирах Windows 98 няколко пъти, но проблемът остана. Имате ли представа защо?

Предварително ви благодаря за отговора!!!

Ваши върли фенове
The X-Files and The Paradox

Първо за Thief II:The Metal Age. В настоящия брой сме пуснали предварителен преглед на играта, а според информацията, с която разполагаме, тя ще се появи на пазара до няколко месеца. Така че чакането е към своя край, а демото ни кара да вярваме, че всички фенове на The Dark Project ще имат голям повод за радост.

Сега към твоя проблем. От описаното трудно може да се добие представа каква е точната причина за забиванията. Вероятно обаче става дума за някаква несъвместимост между звуковата карта или 3D-ускорителя и Thief. Това, което можем да те посъветваме, е да посетиш сайта на Looking Glass и да си изтеглиш най-новия patch за играта. Твърде вероятно е след неговото инсталиране проблемите ти да изчезнат яко дим.

МОРГАН КРОУ – ПАК ЖЕРТВА НА ИНТРИГИ

Пише ви една ваша почитателка

Имам едно специално обръщение към Морган Кроу:

Абе, човек, как може да се кръстиш Icetap? (Видях твоя pick в една от картинките към статията за онзи изтребител от Първата световна, ако си спомням добре). Има един друг Icetap и този човек съм го запомнила само с простотия. Та този простак не е нищо повече от чистокръвно говедо и мисля, че са твърде малко хората, които могат да ме опровергаят.

Кажи честно, ти не си това говедо, нали?

Life Styles

LifeStyles? Използвам ги, разбира се, но този път просто не си спомням... Сигурно не съм аз. За доказателство прилагам снимка.

Морган Кроу

ЗА ГРЕШКИТЕ И ЕПОХАТА НА ГОЛЕМИТЕ ОТКРИТИЯ

Здравейте PC Mania-ци,

Пак ви пише Марто. Списанието е станало много здраво, но има прекалено много правописни грешки и изпуснати букви. От все сърце се надявам да ги изчистите. Много моля да ми отговорите и на един въпрос. Има ли някаква разлика между Appo 1602 и 1602 AD – ще ви бъда много благодарен.

Е толкоз за сега, чао!

Здрасти Марто,

Грешки за съжаление допускаме, а и те са почти неизбежни в сума-

тохата около правенето на всеки брой. Естествено и на нас ни се иска да ги изчистим и се надяваме скоро това да стане факт:-) Сега по въпроса за Appo 1602. На практика двете игри са еднакви като 1602 AD е просто заглавието, което се използва в САЩ. Една разлика обаче има и тя не е малка. В американското издание е включен и един mission pack за Appo 1602, който в Европа се продава като отделно заглавие. Така че, ако тези нови мисии те интересуват, си заслужава да хвърлиш едно око на 1602 AD.

КАК ДА ЧАТИМ С РЕДАКЦИЯТА?

From: Tzvetkov <tzvetkov@bnc.bg>
To: pisma@pcmania.bg
Subject: #pcmania

Здравейте, PC MANIA,

Пише ви Боян Цветков – Maniac. Този път ви пиша, за да ви помоля да ми кажете как да се свържа с чат канала ви #pcmania, защото аз не успявам. Пиша irc.newnet.net/join #pcmania и не става. После пиша irc.newnet.net и пак нищо. Отивам на страницата на NewNet:

www.newnet.net, но там в листата с каналите ви няма. Кажете ми какво да направя или поне направете нещо като shortcut за #pcmania в Web страницата на PC MANIA.

Хайде стига толкова, че не се престарах с приказките!

Верен читател:
Maniac

Здрасти, Maniac,

Действително е малко странно, че не си успял да влезеш в канала ни, затова още веднъж ще повторим подробните инструкции как става това. След стартирането на Mirc или съответната програма за IRC, която ползваш, избери произволен сървър от Newnet. Според нашите впечатления добри решения са irc.eskimo.com, irc.dragondata.com, irc.away.net, irc.busprod.com. Естествено можеш да ползваш и irc.newnet.net, но в последно време се случва тази опция да не работи.

Ако искаш да се вържеш с команден ред на Mirc, можеш да напишеш /server irc.dragondata.com примерно. Сред като се вържеш към някой от тези сървъри дай /j pcmania и вече ще си сред нас.

Практиката от последните месеци показва, че каналът е най-пълен между 22:00 часа и 2 сутринта, така че не се учудвай, ако през другото време завариш само ботове.

ДОМАШЕН OVERCLOCKING

From: Владимир Сестримски <dorima@infotel.bg>
To: <pisma@pcmania.bg>

Здравейте, PCMANIA.

Много ми хареса идеята на оверклокването, но не разбрах точно как става. Трябва ли да си водя PC-то на сервиз, за да ми го пръжнат, или мога и сам с подръчни средства (става дума за моя CPU Seleron).

Ако ви се занимава... пишете ми, на този адрес: dorima@infotel.bg

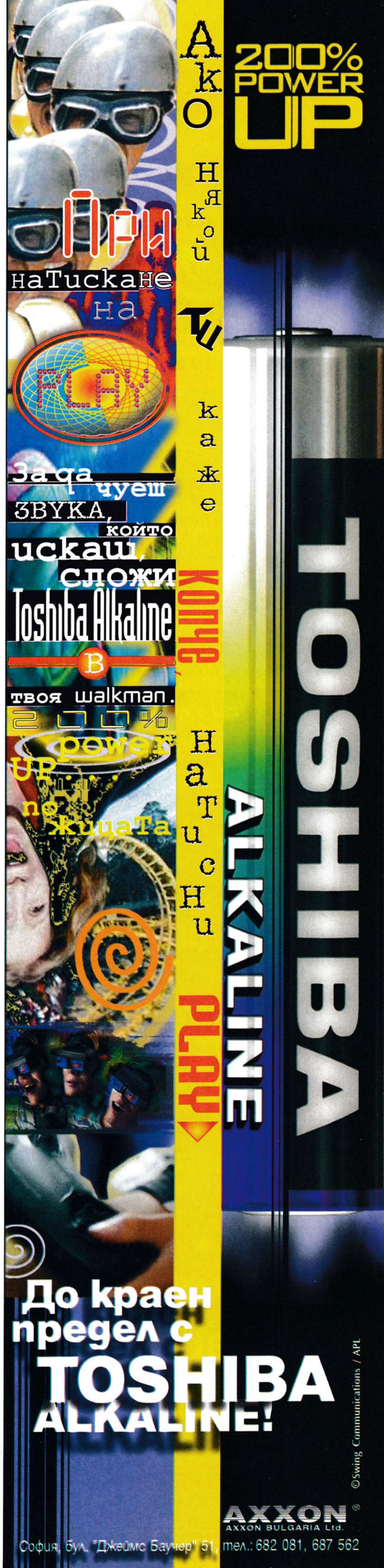
Чао...

Здравей,

Темата Overclocking е доста сложна. Както вероятно вече си разбрал, по този начин можеш безплано да си upgrade-неш компютъра. Единственият проблем е, че цялата операция не е съвсем безопасна и поне според нас не е препоръчително да се извършва от хора, които не са съвсем наясно какво точно правят и какво могат да повредят!

Самата цел на статията беше предимно да покаже какво е възможно, а не да служи като инструкция. Именно поради тази причина нашият съвет към теб е да оставиш overclock-ването на сервизен специалист, защото риск да изгърми нещо по компютъра все пак има, а само заради няколко спестени лева не си заслужава да се рискува евентуална сериозна повреда на скъпи компоненти.

Всички, чиито писма бъдат публикувани, автоматично получават безплатен комплект батерии "TOSHIBA LR6" по пощата.



Класация Top 10 – България

Top 5 Multiplayer

1. Unreal Tournament
2. Quake 3
3. Starcraft: Broodwar
4. Delta Force
5. C&C: Firestorm

Top 10 Single Play

1 The Sims
2. NOX
3. Unreal Tournament
4. C&C: Firestorm
5. HMM 3: Armageddon's Blade
6. Urban Chaos
7. Test Drive 6
8. Wheel of Time
9. Final Fantasy VIII
10. Championship Manager 2000

Замириса на пролет – и на компаниите производителки на игри им замириса на пари – всяка от тях започна да подготвя хитовите си заглавия за голямото пролетно пазаруване! Все пак едва ли през пролетта ще получим някой от така дългоочакваните суперхитове като Diablo 2 или Warcraft 3 – но със сигурност ще има много други неща, които ще ни зарадват душичките! Първият изстрел от "големите пушки" направи Westwood с Firestorm - expansion pack за Tiberian Sun (който обаче едва ли ще успее да помръдне Broodwar от челното място сред стратегиите в реално време). А между другото, тъй като започнахме с multiplayer игрите – през седмицата обиколихме няколко компютърни клуба из София – и знаете ли каква картинка видяхме през по-късните вечерни часове? Почти навсякъде по шест или дори по осем и по десет човека ожесточено се сражаваха помежду си на Delta Force - точно така, на първата Delta Force – явно огромните системни изисквания за DF 2 не могат да компенсират минималното подобрение на графиката и тази втора част така и няма да успее да се наложи. За да завършим с multiplayer-а – надяваме се скоро да се състезаваме с "поршета" в поредния Need For Speed.

Колкото до single play игрите, освен че са най-продаваните игри в магазините на PC Mania, Heroes of Might and Magic III (заедно с Armageddon's Blade разбира се) и Unreal Tournament твърдо стоят и в класацията на читателите. NOX влезе в класацията заемайки направо второто място. Стигаме до ралитата - новата Need for Speed все още я няма - но може би токущо излязлата F1 2000 на Electrinic Arts ще успее да ни зарадва с нещо доста интересно? А иначе сред симулаторите поне до момента най-играната игра се нарича... The Sims – която е далеч по-напред в класацията от Jane's F 18!!! Малко изненадващо, The Sims събра най-много точки от читателските писма. Всъщност в това няма нищо странно – тази игра се играе от почитателите на всички жанрове.

Генко Велев

§§§§ Намалете си данъка! $$$$

Едва ли собствениците на геймклубове (които не са регистрирани по ДДС) са забравили, че в края на миналата година държавният Дядо Мраз донесе им своя подарък – патентен данък. Това ще рече, че всички те ще трябва да се бръкнат с по 250-300 лв. на компютър годишно за да спят спокойно.

Има обаче законови положения, които могат да облекчат данъчната тежест, твърдят експерти. Единият вариант е да развивате друга дейност която не е обложена с патентен данък – тогава плащате данък печалба на общо основание. Внимавайте, ако смятате да правите това тепърва. Направете калкулациите предварително, за да не се окаже че накрая ще платите повече.

Другият вариант важи само за едноличните търговци и то ако извършват дейността си със собствен труд. За тях съществува алтернативата да се заемат с още някаква дейност, също обложена с патентен данък. Какъв е смисълът от това? Да плащат два пъти въпросния данък. Точно така – при това положение, обаче, те плащат само по половината от данъка предвиден за всяка една дейност.

Изгодно ли е? Категорично да. Например, ако продавате печатни издания в клуба си (PC Mania, да речем) вие ще платите максимум стотина лева данък. А патентът за компютрите ви пада наполовина. Пример: 8 компютъра x 300 лв. = 2 400 лв. делено на две – 1 200 лв.

Ако работите ви се струват подозрително прости – посъветвайте се с данъчните власти или поне с вашия счетоводител. Все пак PC Mania не е "Държавен вестник", за да се позовете на него при плащането на данъци.

PC Mania

Зали, които продават PC Mania:

PC MANIA

Варна: ул. "Юри Венелин" №22
Пловдив: ул. "Александър Батенберг" №3
Пловдив: ул. "Костаки Пеев" №5
Пловдив: ул. "6-ти септември" №188
Пловдив: ж.к. "Тракия", бл. 142
С. Загора: ул. "Света Троица" №79
Казанлък: бул. "Никола Петков" №41
София: ж.к. "Младост 1А", бл. 509 (зад вход А)
София: бул. "Д. Цанков" № 26, срещу парк-хотел "Москва"
София: бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина")
София: ул. "Опълченска" №41 А
София: ж.к "Емил Марков, ул. "Деян Белишки" №30
София: бул "Цар Борис" №23, търговск комплекс "Никроад"
София: ул. "Стефан Караджа" №8
Бургас: ул. "Македония" №59, с лице към ул. "Гладстон" №87

Ако сте гейм клуб? Какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania. За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това:
— ползвате пълната разпространителска отстъпка — 30%
— вписваме ви като наш разпространител в списанието — още геймъри ще научат за вашия клуб.

Побързайте — телефоните за контакт са:
(02) 987-47-19, 986-38-19

TimeShield 2.0

Търсете го на диска на PC Mania, както и на адрес: www.microinvest.net/club

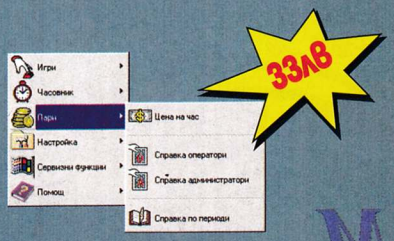
Само чрез TimeShield 2.0 можете да проверявате оборота си чрез модем без да излизате от къщи!

Чрез TimeShield 2.0 получавате, обобщени справки и графики, можете да осъществявате и контрол над Internet трафик.

Като се регистрирате, получавате парола и ще може да извършвате финансови отчети за период! И още – сертификат за софтуера, сервизна поддръжка и системна помощ.

Как да се регистрирате: като изпратите сумата в ДСК клон 1, банков код 300 21 010, сметка № 1000 59 60 62, Виктор Любенов Павлов.

Телефони за информация: 955-53-34, 55-86-10 или 088 634-025.



Microinvest

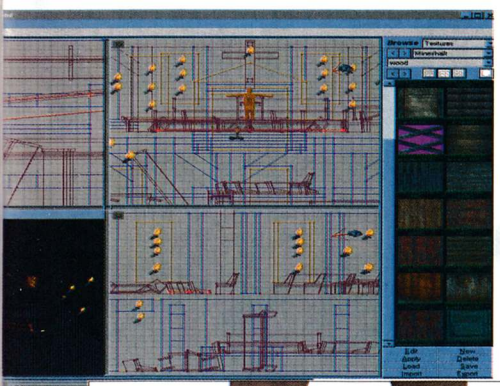
Предполагам на всеки се е случвало поне веднъж да псува всичко живо, така че да му завиди и професионален каруцар, след като е разбрал, че играта е с орязано Intro. За щастие това се случва все по-рядко напоследък, тъй като заглавията, които излизат, са базирани на хитовите 3D-технологии, позволяващи без проблем и самите cut-сцени да се смятат в реално време. За най-прост пример можем да дадем Dungeon Keeper II, където анимациите с Horny са именно такива – смятани в реално време филмчета.

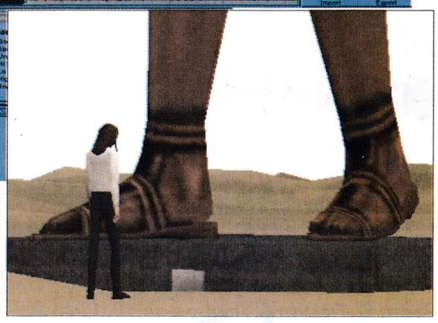
От друга страна, всяка по-нова 3D-пуканица се стреми да придаде все по-голям реализъм на сцените, така че играчът да се почувства съвсем като кръвожадния герой, през чийто поглед избива гадовете. В днешно време се използват технологии като 3D motion capturing, с помощта на които движенията на обектите (е, добре де, героите...) се доближават до тези на професионалните fight-актьори. И тогава е естествен въпросът, защо да не се използват чудесните engine-и на топ 3D-игрите за създаването на филмчета. И наистина няма основателна причина...

Първите подобни филми са на практика сами демота към 3D-екшъните, които са записани разигравания в някое ниво. Някъде в началото на 1998-ма официално се появяват и първите редактори за демота за Quake, по-късно за Quake II, Half Life, а вече и за Unreal. Този тип анимация се нарича machinima (няма нищо общо с anime!) и се явява една много евтина алтернатива за създаване на компютърно-генерирани филми. На практика идеята за компютърна анимация не е никак нова и в последните 10-тина години сме се нагледали на какви ли не специални ефекти в холивудските продукции. Проблемът е, че не всеки разполага с няколко милиона долара и изявите в този вид изкуство са си невъзможни.

След като изгледах първата machinima, която ми попадна, бях малко разочарован, тъй като очаквах дяволски добра графика, невероятни ефекти или поне нещо, което да се впише в разбиранията ми за компютърна анимация. Истината е, че machinima дава възможност по-скоро за създаване на театър като за специални ефекти се смятат бързата смяна на гледната точка или нетрадиционни движения на героите. Machinima ви дава възможност най-вече да влезете под кожата на режисьор и да сглобите всичко, както ви харесва на вас. Дава ви възможност да правите кино без непосилни инвестиции. А можете да използвате machinima, просто за да проверите дали етюдът, който сте замислили, наистина си струва.

Водещото име в областта на machinima безспорно е Strange Company (даже, ако не се лъжа, именно тази организация дава името machinima). Интересно е, че заедно с Monolith Productions те разработват независима от която и да било игра 3D-система, която е предназначена специално за създа-





ването на machinima филми. Макар и тя да е все още в неофициална бета версия, вече можете да се порадвате и на първия независим machinima филм – Ozymandias. Strange Company държи и основния портален сайт – www.machinima.com, където ще намерите всевъзможна информация за това как точно се създават въпросните демота.

Други известни формации са P1mp Slap Production, Zarathustra Studios. През 1999-та година са били присъждани дори Quake Machinima Oscars. Компанията, която може да се похвали с най-много machinima продукции, е Tritin Films, като още след като разгледате сайта им ще ви стане ясно, че типовете взимат доста на сериозно цялата работа.

Основен недостатък на въпросните филми в момента се явява условието да имате инсталирана играта, чийто engine се използва за рендъринг. Интересно е и, че понякога във video stream формат (.asf, .ra и т.н.) едно филмче може да се окаже по-малко от demo версията си, но от друга страна, когато го гледате render-нато в реално време, ще се насладите на много по-плавни движения и ниво на детайли. Въпреки всичко, незнайно защо, успях да намеря едва няколко кодирани в .asf формат machinima филми, като всички останали бяха в Quake II или Quake III demo формат.

Досаден е и фактът, че почти всички създадени досега machinima използват малко или много текстури, които са ни до болка познати от среднощните разигравки. А на всичкото отгоре човечетата се разхождат с патлаци, които определено не им отиват на поведението в някои по-дълбоко емоционални моменти.

На този етап machinima продукциите може да ви се сторят малко несериозни, но по същият начин изглеждаха несериозни парчетата, правени с аматьорските музикални редактори (тракерите) преди 10-тина година. Те обаче дадоха възможност на творците да се изявят без да са зависими от музикалните компании и без да следват нечие наложено мнение. Дадоха възможност на всеки (независимо от степента на музикалното му образование) да твори. Отначало работата с подобни редактори е била много трудна, после нещата станаха по-поносими и в днешно време, всеки, който иска, може да бъде музикант. По същия начин вярвам, че machinima ще сложи началото на края на филмовата индустрия в този й вид, в който я познаваме днес. И всеки ще е свободен да създава филми, да ги разпространява и да получава мнението на околните, а не да чака да го походи късмет, та да вземе мизерна роля в нискобюджетна продукция. Естествено игралното кино няма да умре никога, както няма да умре и акустичната музика.

Георги Пенков

machinima

http://www.strangecompany.org
започнете оттук, за да ви стане ясно за какво става дума всъщност. StrangeCompany са едни от основните инициатори на machinima движението.

www.z-studios.com/
хитовото филмче за Quake II е дело на тези типове.

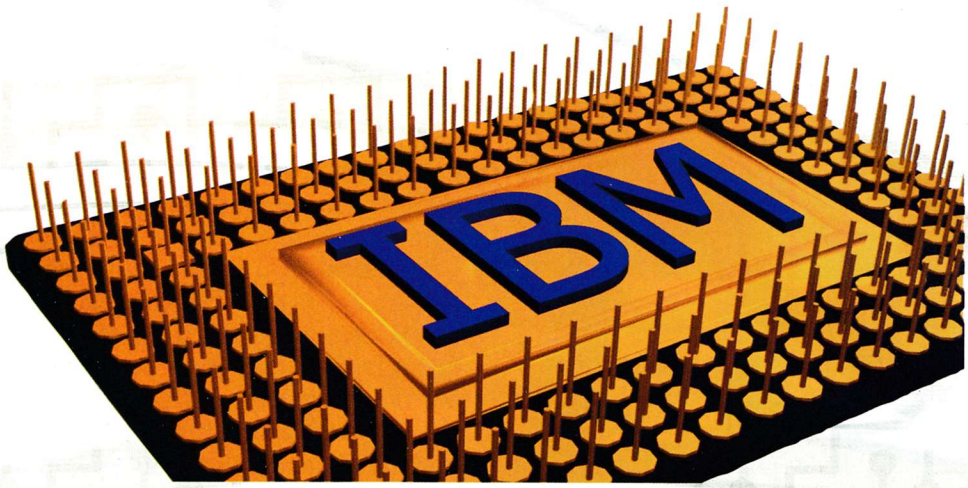
www.machinima.com/
нещо като портален сайт за machinima филми.

www.p1mpslap.com/
друга група.

www.planetquake.com/cineplex/
друг малко по-кофти портален сайт.

www.planetquake.com/keygrip/
един от водещите редактори за Quake II демота.

Тъмните помисли на IBM



Наскоро добър мой приятел си купи двупроцесорна Celeron система, след което го избуши и двата чипа на 500 MHz и с гордост заяви, че има 1GHz машина. Аз, честно казано, не съм голям фен на Intel-ските стоножки, но малко или много му завиждам и сигурно не съм единствен. В действителност процесорите, разбиващи границата от 1GHz, ще достигнат скоро до крайните потребители някъде към края на годината и тогава доста от нас ще могат да се тупнат в гърдите и да се изхвърлят с репликата: "Ха, 1 GHz ли? Не ме впечатляват тия вече...".

Не е тайна, че и AMD и Intel се готвят за жестока борба отвъд 1GHz-овата бариера. Но този път на сцената излиза един ветеран, който макар и да е пропуснал важни срещи в последните няколко години, съвсем не смята да се отказва от играта, пък само ли да признава чуждата победа. И докато ние свикваме с идеята, че верните ни K6/2 и PII са вече демоде, IBM щурмуват медиите с официално изявление, че разполагат с работещ вариант на свой собствен процесор с тактова честота – 2 гигахерца.

Новият Power4 процесор на IBM е разработен главно за скъпи системи, които изстискват всичко от хардуера. На практика обаче появата на Power4 ще даде отражение и на пазара на desktop чиповете, като според някои наблюдатели може да окаже по-голямо влияние дори от новите Athlon-и. А освен всичко останало ще принуди конкуренцията да свали цените.

Умишлено пропуснах да спомена още в началото и най-голямата изненада, която крие Power4, а именно, че на практика Power4 комбинира два процесора на една платформа. На всичкото отгоре типовете от IBM са решили, че няма да е зле, ако новото им творение се базира на 64-битова архитектура, което означава, че Power4 обработва потока от данни два пъти по-бързо от повечето сегашни x86 чипове (т.е. на парчета от по 64 бита, вместо по 32).

Тъй като е бил разработван да обслужва милиони заявки към корпоративни Web сървъри, процесорът на IBM е с подобрени характеристики от гледна точка на потока от данни, които се обработват за единица време. Известно е мнението на дизайнерите на процесори, че един процесор не може даде всичко от себе си, ако не му се подават достатъчно бързо данните и потокът на информация е нестабилен.

Ето защо от IBM уверяват, че Power4 работи без проблем с шини на 500 MHz (и поток от порядъка на 100GB/sec), а големият on-chip L2 кеш осигурява бърз достъп до най-често използваните части от паметта. Затова и не е изненада, че голяма част от 170-те милиона транзистора, които се помещават в Power4, се падат именно на L2 кеша. Процесорът ще се произвежда по 0.18 микронна медна технология, което не бива да ни учудва, тъй като IBM отдавна произвеждат G3/G4 процесорите, използвани в Apple системите, които се базират именно на медни връзки.

На практика пряко сравнение между Power4 и съществуващите системи не може да се прави, тъй като водещото тук не е просто тактова честота. Всеки от двата процесора в Power4 работи на 1 Ghz, но експертите предвиждат тактова честота от порядъка на 1.1 Ghz при пускането на Power4 на пазара, която ще се качи до 2 GHz след преминаване към 0.13 микронна технология. Така Power4 ще се състезава със собствения 64-битов чип на AMD – Sledgehammer, който също предвижда два процесора на един корпус.

Още докато пишех въведението към тази статия ми се стори, че чувам доволно потъркване на ръце, идващо от агитката на феновете на многото гигахерци. Появата му на пазара се предполага да стане през втората половина на следващата година, но поне според мен основният фактор за пускането на такъв чип е ответната реакция на конкуренцията. Естествено не очаквайте да видите Power4 залял щандовете на универсалните магазини два месеца след пускането му в продажба.

(по ZdNet)

Георги Пенков

CyberNet
AlwaysDigital...
"Сайбър Нет"ООД
гр.София,бул."Св. Наум" 4А
ЦЕЛОДНЕВЕН ДОСТЪП
50 часа - 12$ 110 часа - 20$
200 часа - 35$ 500 часа- 75$
НОЩЕН ДОСТЪП (0:30-9:00)
120 часа - 8$ 300 часа - 15$
500 часа - 23$ 1200 часа - 55$
Часовете могат да се използват
до края на календарната година
ISDN/V.90/56K
Cybernet - the cyber name of the net...
http://www.cybernet.bg e-mail: office@cybernet.bg tel:02/963 37 50

Hardware news

Matrox обявиха G450 и G800

Почитателите на Matrox вече имат нов повод за радост – изтекоха най-вероятно верни слухове за следващите карти на фирмата – G450 и G800, познати и под кодовите названия Condor 1 и 2. Може би някои от вас ще си приготвят портфейлите още отсега, защото G450 се очаква през втората четвърт на тази година, а по-мощният G800 – за съжаление чак през последното тримесечие. G450 ще представлява ядрото на G400 MAX с вградена поддръжка на DDR памет, изработено по 0.18 микронна технология и ще се произвежда с 16 или 32 MB памет и RGB, NTSC/PAL и DVI изходи.

На свой ред G800 ще има два пъти по-голям fillrate от G450, хардуерно ускорени T&L, 250 MHz DDR памет и вродена поддръжка на DirectX 8. Matrox също така ще направи сдвоена версия на G800 – двата чипа на една платка ще осигурят още по-добра производителност.

Maxtor представиха нови дискове

Maxtor (Моля, не бъркайте с Matrox!:) представиха две нови серии твърди дискове – DiamondMax VL30 и DiamnodMax 60. VL30 ще бъде серия с по 15 GB на плоча. Ще има два варианта, 15- и 30-гигабайтови. DiamondMax 60 пък ще представляват 45 и 60 GB дискове с по 2 MB кеш и време за достъп 9 милисекунди.

IBM също с нови серии от дискове

IBM от своя страна пък обявиха също две нови серии – DeskStar 75GXP и DeskStar 40GV. Първата серия ще представляват от 15 до 75 GB дискове с 1 до 5 плочи, въртящи се с 7200 об/мин., време за достъп 8.5 милисекунди и 2 MB кеш. Тази серия поне като технически данни ми изглежда същата като сравнително разпространените и харесвани за своята скорост у нас 13.5 и 20 GB 7200rpm дискове на IBM. Другата е малко по-бавна, но предлага малко по-голяма плътност на записа – 14.3 милиарда бита на квадратен инч (срещу 11.2 милиарда). Дисковете от серията 40GV ще имат 1 или 2 плочи, въртящи се при 5400 об/мин., 9 ms време за достъп и 512 K кеш.

Три нови дъна с KX133

Бяха обявени три нови дъна с Athlon чипсета на VIA – KX133. Това са K7V и K7V-RM на Asus, GA-7VX на GigaByte и TS-AKXA на Transcend. Спецификациите на трите дъна са горе-долу стандартни – ще имат поддръжка на PC133 памет, 4 USB порта, UDMA66, AGP 4x и всички други стандартни за по-новите дънни платки неща. Интересно е, че дъната на GigaByte и Transcend ще имат вградени звукови карти, като тази в дъното на Gigabyte е на Creative.

S3 и VIA правят чипсет с вграден видеоконтролер

S3 и VIA обединиха сили и отвърнаха на предизвикателството на Intel с i815 чипсета, който между другото се очаква да започне да се произвежда към края на май и ще излезе на пазара през третото тримесечие на тази година. Чипсетът ще комбинира Appolo Pro 133 northbridge чипа на VIA и Savage 4 видеоконтролера на S3. Вече е започнато производството и доставянето на чипсета на производителите на дънни платки. Похвално, трябва да има конкуренция във всяка ниша на пазара:-). Intel май искаше да си остане монополист в областта на интегрираните чипсети, но няма да я бъде тая.

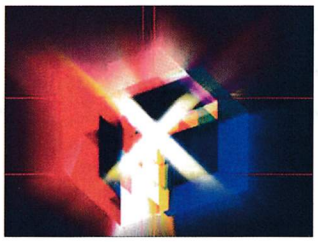
Quantum lct 15

Помните ли новините за найтихия твърд диск от преди няколко броя? Е, ето го отново, само че с увеличен капацитет. Новият диск ще бъде 4400 об/мин., с 12 милисекунди време за достъп и поддръжка на UDMA 66. Масова продукция на 30, 20.4, 15 и 7.4 GB варианти ще започне през април, а 30-гигабайтовият вариант се очаква да струва около 260 долара.

Георги Даскалов

InfoGuard Ltd.
The Quality Company
тел: 94 33 711, 94 33 712, 94 33 713,
e-mail: sales@infoguard.net, www.infoguard.net
КОМПЮТРИ
ИНТЕРНЕТ
ISDN
ЛИЦЕНЗНИ ИГРИ

X-Box



През последните няколко седмисе вдигна адски много шум около бъдещата конзола на Microsoft. Това обаче е едва началото – MS обявиха спецификации, които хвърлиха в смут всички сайтове и списания по света и при всяко споменаване на името "X-Box" се вдига врява до Бога. Всеки знае, че именно в състояние на подобна възбуда хората са податливи на всякакви внушения. За това знайни и незнайни източници се наредиха на опашка да пускат абсурдни слухове и митове за производителността на X-Box и учудващо е колко много хора се хващат на подобни глупости. Малко по-нататък в статията ще разясня какви точно са поводите за подобни вълнения сред геймъри и журналисти и кое е мит и кое – реалност, но сега да караме както си му е редът. Основният въпрос за X-Box е: "Това компютър без клавиатура ли е, или конзола с харддиск?". Ето защо не се чудете, че тази статия стои в раздел Hardware, а не примерно в раздел Конзоли, но за идеологията на това чудо на съвременната наука (хе, хе :)) ще говорим по-нататък. Като споменах харддиск ето и спецификациите на машинката според Microsoft: 600 MHz x86 съвместим процесор, 64 MB памет, 8 GB харддиск, графичен процесор, разработен от nVidia, 3D audio процесор, 4x DVD устройство (способно да чете както data дискове, така и да показва филми), 4 входа за контролери (джойстици, джойпадове и т.н.), и забележете – възможност за връзване към 100 MBps Ethernet мрежа. Да разгледаме нещата едно по едно. Първо процесора – говори се, че процесорът няма да се различава особено (ако въобще е различен) от сегашните 600 MHz процесори на AMD и Intel и ще бъде производство на един от двата гиганта, по-вероятно Intel. Дотук нищо особено, като се има предвид, че в днешни дни 600 MHz е нещо съвсем обичайно (поне на запад) и съвсем не е върхът на сладоледа или нещо от тоя сорт. 64-те мегабайта 200 MHz DDR памет също не звучат толкова респектиращо, но са доста добре, като се знае, че конзолите по принцип не се отличават с големи размери на паметта и конкурентът Playstation 2 има "само" 32. Харддискът е нещо странно за конзола, но в никакъв случай не лошо допълнение.

Save Game

Вече няма да бъде никакъв проблем и всички други предимства които има диск с голям капацитет. Само че тук възниква въпросът дали това не е знак, че конзолата ще си има и сериозна операционна система (естествено на Microsoft). Отговорът е логичен – системата ще бъде базирана на ядрото на Windows 2000 в комбинация с DirectX 8, което обяснява нуждата от повечко памет и харддиск ;). Шегата настрана, но наистина този факт според мен само потвърждава разпространеното мнение, че Win2K е доста добра платформа не само за професионални приложения, а и за игри. Един въпрос обаче ме измъчва – конзолата ще забива ли? Защото, ако не забива, това ще е някакво чудо, нарушаващо "добрите" традиции на Microsoft, а ако го прави, сами си правете изводите. Все пак да се надяваме, че поради еднаквите компоненти във всички X-Box-ове разработчиците на софтуер ще обърнат повече внимание на стабилността, отколкото на съвместимостта. Както и да е, да преминем към графичния чип. Тук има много предположения, като официално единствено се знае, че чипът ще е на nVidia. Има слухове, че това ще бъде NV25, но като се има предвид, че дори за NV11 и NV15 е още прекалено рано, аз поне не вярвам на подобни измислици. А и вече се появи коментар от страна на nVidia, че чипът в X-Box, познат засега като X-Chip (страшно оригинално...) няма да бъде NV25, което си е сериозно доказателство

Ални Електроникс ЕООД

ВИДЕОКАРТИ:
RIVA TNT2/ m64
Ge-Force
Ati Rage Fury Pro
Matrox G400

МОНИТОРИ:
15",17" KFC 0.25dpi
15",17" MAG Innov.FD
15",17" SONY
15",17" CTX

MB ZIDA T530;
VGA 4 MB;
HDD 4,3 SEAGTE;
CX 333 MMX;
FDD1,44; 32 MB;
KEYBOARD&MOUSE;
14" PROVIEW
MONITOR;
AT CASE;

$ 377

ул. "Шандор Петьофи"№48, ет. 2, тел 51 92 97
магазин: ул. "Патриарх Евтимий" № 86, тел 951 67 72

EAGLE SOFTWARE
Компютри • Ноутбуци • Принтери
Сървери • Мрежи • Комуникации
Софтуер • Системна интеграция
SIEMENS Computer Systems Qualified Partner
☎ 02/ 9733141
☎ 062/ 627996
☎ 064/ 511 26
Обадете ни се. Ще останете много доволни!
www.eagle-soft.com

на моята теория. Според мен чипът ще бъде сходен с PC-чиповете на nVidia, но в същото време ще е нещо отделно. По отношение на производителността му – засега по официални данни той ще може да изплюва 300 милиона неосветени и нетекстурирани полигона в секунда, но аз самият доста се съмнявам, че тази цифра е реална. След текстуриране и осветяване полигоните в секунда ще бъдат около 100, което е по-реално, но все още е твърде високо. За сравнение производителността на GeForce е "само" 15 милиона полигона/сек., а на оригиналния Playstation – някакви си мижави 350 хиляди. Дори след година и нещо, когато се очаква да излезе X-Box, заявената сега производителност доста надхвърля плановете, които имат nVidia за чиповете за PC. А както сами се досещате, съществена разлика между X-Chip-а и PC чиповете не може да има, поради общо взето еднаквия производствен процес. Също така и заявената тактова честота на X-Chip – 300 MHz – поражда у мен съмнения. Като се има предвид, че текущото поколение графични чипове за PC работят средно на малко над половината от честотата на X-Chip ще се учудя, ако nVidia успеят за 1 година да достигнат 300 MHz. Има нещо гнило в тая работа, но ще видим като му дойде времето. Системната памет е унифицирана, т.е. тя се поделя между процесор и графичен чип, и пропускателната способност между X-Chip-а и паметта ще бъде 6.4GB/сек. Всичко това позволява достигането на впечатляващата запълваща способност от 4.8 Мпиксела/сек., която не спада при добавяне на до две текстури върху същия пиксел и така се достигат близо 10 Гигатексела в секунда, което е умопомрачително. На всичко отгоре, X-Box ще поддържа Anti-Aliasing и Motion Blur, които правят картината още по-впечатляваща. Естествено така ще бъде само ако всички тези цифри, които са заявени сега, станат реалност. Но и дори с малко по-ниски спецификации X-Box е страшен противник за сравнително "мижави" като производителност конзоли като Playstation 2 (не че PS2 е мижав, но сега на фона на X-Box изглежда такъв). Конзолата ще има 4 входа за контролери (подобни, но не еднакви с USB), които са повече от достатъчни. Една много интересна екстра в X-Box е наличието на 10/100 Ethernet мрежова карта, и вероятно като опция – модем. Това пък какво значи? Истинска мрежова игра и сърфиране в мрежата? Защо пък не, казват от Microsoft. Освен увеличените възможности за multyplayer това дава възможност за теглене на демота, patch-ове и нови мисии и нива от мрежата, игра онлайн и въобще всички удобства, които има на разположение един геймър в интернет. Модемът най-вероятно ще бъде като опция, но там, където са разпространени, кабелни модеми, които по принцип се връзват към LAN картата на компютъра, биха могли да се използват и с X-Box, освен ако Microsoft не реши иначе (което е по-вероятно). Какво е положението със игрите обаче? Ще успее ли гигантът Microsoft да убеди достатъчно фирми да разработват игри за X-Box? Твърде вероятно е, като се има предвид

опита на Microsoft в убеждаването

а и сходността на X-Box с PC-тата. За разлика от Playstation, тук игрите ще се разработват със стандартни DirectX tool-ове, и на програмистите

няма да им се налага да научават много нови неща за да направят нещо читаво за X-Box. Не знам какво си мислите вие, но според мен тази конзола има доста светло бъдеще – я си представете, че вие трябваше да пробиете на пазара, като зад вас стои най-мощната софтуерна компания на тази планета, и едни от най-стабилните компании производители на процесори и графични чипове. По-лесно едва ли би могло да бъде. Не знам дали X-Box тотално ще издуха Playstation 2 от пазара, но определено ще му осигури навлече немалко главоболия.

Георги Даскалов

ThememakinG

Ако Windows интерфейсът все пак ви харесва повече от каквото и да е, и идеята ми от миналия брой за WindowBlinds не ви е допаднала, но все пак искате малко разнообразие, единственото, което ви остава, е да си инсталирате Plus! за Windows и да си сложите съответната thema. Те са много и разнообразни, но в един момент, ако искате определена, а нея я няма, можете да си направите вие съответната thema.

Не е трудно, уверявам ви.

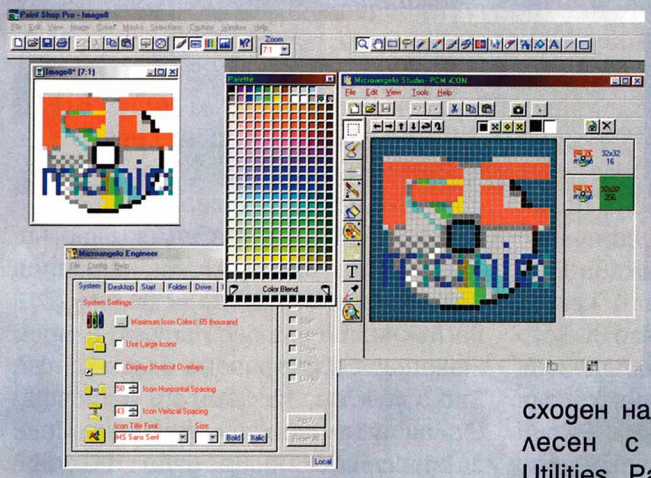
За една theme са ви нужни четири икони, четиринадесет курсора за мишка, един Wallpaper, двадесет броя .WAV файлове, три броя Startup и Shutdown Screens. Това е, което ви трябва. Не е много нали?

Освен това ви трябват много въображение, търпение, малко време и няколко програмки – примерно Microangelo или Microsoft Resource Kit Utilities за иконите, курсорите и подобни, PaintShop Pro или Photo Shop за картинките, Cool Edit за звуковите файлчета,ThemeCreate за да ги "компилирате" и Plus! за Windows, инсталиран да ги видите.

Програмките без Photo Shop са малки и лесни за теглене, времето е наше, а търпението и въображението са си ваш проблем :))). Ако разполагате и с тях, четете понатам. Първото и най-важното е да си намислите за какво ще е thema-та. Това си е май най-важно и най-сложно от цялата работа. Помислете добре и продължително! Когато решите, е време да започнем с работата.

1. Четирите икони са: My Computer, Network Neighborhood, Recycle Bin Empty и Recycle Bin Full.

Предупреждавам ви, че правенето на икони е бърз, и много интересен момент, но първоначално може да ви вземе акъла. Проблемът



е, че се работи максимум в резолюция 64 на 64 пиксела! Демек имате 64 квадратчета широка и толкова висока картинка. А и най-ползваните икони за 32x32! Помислете – DooM е в резолюция 320x200 пиксела! Но това не е проблем, защото програмката Microangelo си има вградена screen capture функция – можете да си правите икони от произволно място на desktop-а, картинка или отворена програма. Перфектна е и функцията copy paste. Например: сканирате си снимката при познат със скенер, отваряте я в PaintShop Pro, селектвате я, copy и paste в Microangelo имате собствения си светъл лик за икона! И така четири снимки в четири пози и сте направили иконите!

2. Четиринадестте курсора за мишка са:

Arrow – нормалният курсор на мишката; Help – Показва се когато стъпите на "?" в прозорците на програмите; NWPen – курсор Писалка; No – показва се, когато е забранено действието, което искате да направите; Size NS/WE/NWSE/NESW – това са курсорите, когато рисайзвате прозорец; Size All – показва се, когато местите прозорец; Crosshair – изглежда като мишенка, показва се, когато местите за прецизност; IBeam – курсора, когато сте в текстово поле, програма; Up Arrow – не особено популярен, принципно трябва за се появи когато имате място за местене нагоре. Преди да правите каквото и да е си помислете кои от тези курсори сте виждали и може да направите само тях :))). Правенето им става по сходен на иконите начин, но е полесен с Microsoft Resource Kit Utilities. Разгледайте програмката, както всичко на Microsoft е правена като за 6-то помощно училище :)))

3. Wallpapers – катринката за фон на основния прозорец. За нейната изработка ползвайте тези програми с които работите найлесно и бързо. Важно е да направите три файла, които да запазите в формат .BMP или .JPG. По-добре .JPG – 7-8 пъти по-малък е. Големината им трябва да е точно 640x480, 800x600 и 1024x768. Качеството им – колкото може по-добро.

4. Звуковете – двадесет броя .WAV файлове:

Default Sound – Основния звук за Windows; Program Error – плейва се когато има грешки т.е. доста често:)); Maximize -плейва се когато се максимайзват прозорци; Minimize – плейва се когато се минимайзват прозорци; Restore Up – когато правите от малък голям прозорец; Restore Down – когато правите от голям малък прозорец; Menu Command – чува се когато избирате програма или настройка в меню; Menu Popup – когато се показват менюта на програми или при десен клик на мишката; Open Program – това е ясно; Close Program – и това; Ring In – чува се когато програмата ползва подобен звук, аз за такава програма не се сещам; Ring Out -и за такава прог-

рама не се сещам :)) . Asterisk – доста основен звук, често чуван. System Default -основния звук на системата. Exclamation -при липса на съпорт за действието което правите. Windows Start и Windows Exit – не само мъжете знаят защо и кога се чуват тези звуци (леко с "мръсните" помисли). Critical Stop - при гръм в Windows. Question – когато имате избор и съответно ви се задава въпрос. Empty Recycle Bin – при празнене на кофата. Звукчетата можете да запишете с Cool Edit или Sound Recorder. Трябват ви само саунд карта и/или микрофонче. Ако искате можете да ги свалите и от CD. Те не трябва да са повече от моноканални, на 11 KHz и 8 битово качество. Уверявам ви звучат страхотно. Не преминавайте 4-5 секунди дължина за да не стане забиване при първия клик на мишката :)))). От опит ще ви кажа че може и има има повтарящи се звуци, чието правене може да си спестите и те са: Default Sound и System Default; Program Error и Critical Stop (System Hand); Maximize и Restore Up or Maximize and Minimize; Minimize и Restore Down; Maximize и Minimize.

5. Startup/Shutdown Screens – картинките които виждате когато пускате и спирате Windows.

Доста приятна и интересна част от Thememakin'! Трябват ви три броя: Startup, Shutting Down, Shutdown Complete. Тези три файла записват върху оригиналните и ги подменят. Те се помещават C:\ и C:\Windows директориите и се казват LOGO.SYS, LOGOS.SYS, and LOGOW.SYS. Разширението SYS е просто за Windows, те са си чиста проба .BMP записани в 320x400, 256 цвята и преименувани на .SYS.

Всичко което направите събирайте в една директория

Използвайте пак любимите си програми за обработка на графика и развихрете въображението си до максимум. Когато нещо, било то и Windows, започва добре трябва да завърши добре! Картинка задължително трябва да е 256 цвята и трябва да е скалирана до 320x400 от 640x480. Windows всема тази картинка и обратно я скалира до 640x480!

Ако пък ви е станало много досадно казаното по-горе и не ви се занимава с цялата тази работа пуснете си Интернет съберете всичко това или ползвайте готови неща, например в файла cool.dll от Windows\System можете с Explorer към Microangelo да измъкнете 40 готини икони, или от shell.dll около 80.

Стигаме до "компилирането" на Themes. Има много начини по най-лесен е с програмата ThemeCreate. Свалете си я от http://www2.rad.kumc.edu/share/win95/themes/themecre.zip или помолете някой приятел да ви я свали. Може да отидете и до най-близкия Интернет клуб или кафе. ThemeCreate е 1,9 Mb. Вземете си 2 дискети ! Та значи имаме и тази програмка тя върши цялата работа по-натам.

Иначе казано: Theme is completed!

А сега внимание! Всичко казано до тук абсолютно си струва поради една единствена причина и тя е:

Ние редакцията на най-голямото, най-хубаво и най-изчерпателно списание за игри, софт и хардуер, иначе казано PC Mania обявяваме конкурс за две най-добри теми Thema PC Mania и Thema посветена на вашата любима игра! Наградата е абонамент за шест месеца за списанието! А ако сте даровит късметлия можете да спечелите и двете което си прави ЕДНОГОДИШЕН абонамент за PC Mania!

Пеню Дачев

Като за финал ще ви дам и малко полезни сайтове:

http://home.sprynet.com/interserv/sangar/frames5.htm
http://www.goulburn.net.au/~wlawson/Create-a-Theme/
http://www.geocities.com/SiliconValley/Vista/6629/theme_utils.html
http://www.galttech.com/thememisc.shtm
http://www.wulfert.com/theme/faq2.html
http://www.themeworld.com, www.themesworld.com

xTerminator 3.0 е мощен продукт за управление на гейм зали и интернет клубове. С него вече може да се измерва и таксува входящия (Download) и изходящия интернет трафик на всеки компютър. Статистиката може да Ви бъде изпратена на избран от вас GSM или E-Mail.

xTerminator 3.0 разполага с перфектна защита на файловата система, от тип "Hidden","No Access" и "Read Only" - различна от тази на MS Windows (R). В програмата е вграден и допълнителен файлов мениджър "Wing".

xTerminator 3.0 Поддръжка на две тарифи с допълнителна възможност да зададете часови зони, в които на потребителя да бъде направена процентна отстъпка на клиента. Програмата притежава вградена индикация на наличните ресурси – отразява натоварването на системата в момента. И още - пълен и бърз мрежов контрол на цялата компютърна зала, пълноценен таскбар - списък на активните приложения.

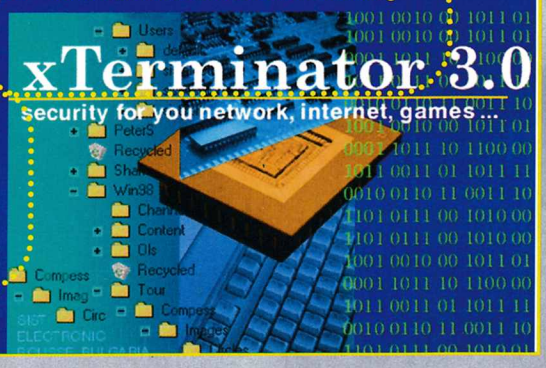
Програмата се предлага в два варианта:

- xTerminator 3.0 Pro - професионална версия - подходяща за големи компютърни клубове, където е необходим перфектен контрол.
Цена: 35 лв. на работно място.

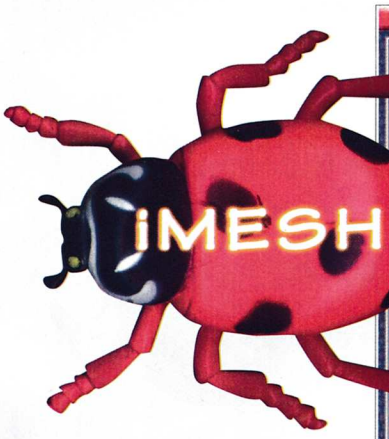
- xTerminator 3.0 Light - олекотена версия - подходяща за малки компютърни клубове.
Цена: 25 лв. на работно място.

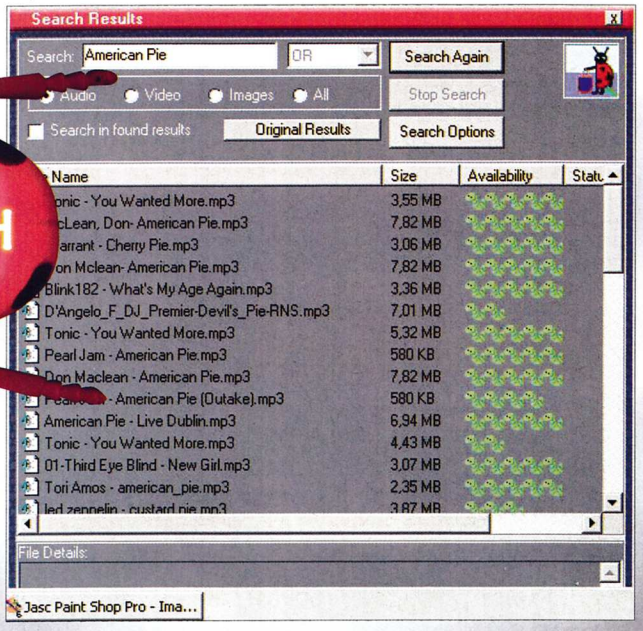
Сист Електроник - Русе e-mail:sistelectronic@elits.rousse.bg
тел 082/489 105
489 005

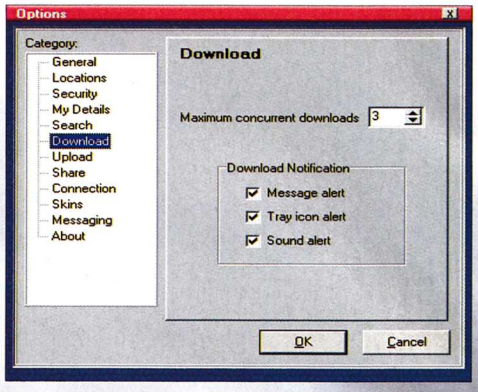
Клиентите закупили по-стари версии на програмата получават xTerminator Pro **безплатно!**



http://www.elits.rousse.bg/sistelectronic/xterminator.html







Преди няколко броя на PC Mania ви представихме една изключително полезна програма, която ефикасно решаваше проблема с откриването и изтеглянето на музика в MP3-формат от Интернет. Тя се наричаше Napster и създателите ѝ по един елегантен, но категоричен начин се справиха с дежурните атаки на пазителите на авторското право. Това става по съвсем елементарен начин, тъй като функцията на този софтуерен продукт се ограничаваше в това да бъде посредник между притежателите MP3-ки. Както можеше да се очаква, веднага се намериха хора, които бързо оцениха предимствата в принципа на действие на Napster и по най-бързия начин създадоха нов продукт, който носи странното име iMesh и акцентира върху мултимедията във всичките ѝ форми, а именно музиката, видеото и различните графични изображения, които потребителите от цял свят съхраняват на твърдите си дискове.

Работата с iMesh е изключително лесна. Инсталацията също не би трябвало да ви създаде проблеми, тъй като е абсолютно автоматична. Единственото изискване е да сте в Интернет, тъй като преди да пуснете iMesh в употреба ще трябва да преминете през всички етапи на така наречения Registration Wizard. В процеса на регистрация, ако желаете, можете да попълните вашето име, адрес, телефон, вид мрежова връзка, e-Mail-адрес, възраст, пол и Nickname, с които да се представяте пред останалите потребители. Дали обаче ще предоставите всички тези данни е въпрос най-вече на вашата лична преценка. Възможно е също така да въведете ваша лична парола, която да бъде изисквана при всяко стартиране на програмата. В края на процеса на регистрация ще получите и вашия уникален номер и ще трябва да определите директорията на вашия диск, в която съхранявате вашите музикални, графични или видео файлове. За тази цел трябва стъпка по стъпка да преминете през Share Wizard, но това не е задължително, а е въпрос единствено на доброто ви желание да обогатите другите потребители с вашата колекция.

Още при първото стартиране на iMesh прави впечатление изключително опростеният, интуитивен интерфейс, с който би трябвало да се справи всеки. Външният вид на програмата също можете да оформите по ваш избор като изтеглите някой от многобройните скинове от сайта на производителя. Търсенето на желаните от вас файлове става изключително лесно. Достатъчно е да напишете ключова дума или фраза, да маркирате един от четирите Check Box-а (Audio, Video, Images и All), след което натискате бутона Search и оттук нататък всичко зависи от това дали потребителите, които са online, имат интереси сходни с вашите и доколко са склонни да споделят своята мултимедийна колекция с другите. Получените резултати излизат в нов прозорец и са подредени по азбучен ред, а данните за откритите файлове са разположени в четири колонки. Първата показва името и типа на файла, втората размера, а третата достъпността на потребителя, от който ще теглите. Четвъртата колона информира за това дали в момента потребителят е в мрежата. Ако желаете да

се сдобиете с някое заглавие от списъка, просто кликнете върху него. Това ще отвори нов прозорец, чиято функция е да ви информира за това как тече процеса на теглене. Така по всяко време ще бъдете наясно с каква скорост, от кого теглите и колко време ви остава, за да прехвърлите файла върху твърдия диск на вашето PC. С функцията Preview ще можете да видите или чуете част от изтегленото и да прецените дали то си струва усилията и времето.

Преди да започнете с теглането е добре да хвърлите един поглед върху Options-менюто и да изберете такива настройки, които ще ви осигурят максимално ефективна и сигурна работа. Задължително трябва да се отбележи фактът, че Download-ът не се извършва от сървъра на създателите на iMesh, а директно от потребителя, което означава, че той в качеството си на собственик на файла, който ви интересува, може по всяко време да спре трансфера към вашата машина. Но това не бива да ви отчайва, тъй като дори и да се прекъсне връзката по една или друга причина, това, което сте изтеглили, се запазва и след възстановяването й можете да продължите да го сваляте от мястото, където е било прекъснато. А това е особено важно при високите цени и доста ниските скорости на трансфер през Интернет у нас.

Докато използвате iMesh, за да се сдобиете с някое ново парче или видеоклип, можете да си поприказвате с някой от потребителите, които са online в този момент. За да тази цел производителите са предвидили съвсем елементарен Chat-клиент, в който за разлика от Napster няма да имате възможност да полафите в някой тематичен Chatroom, а ще трябва да се задоволите с разговорче с един потребител в стил ICQ.

iMesh е изключително полезна идея, която за краткото си съществуване спечели над 250 000 почитатели в цял свят. Ако желаете да се сдобиете с абсолютно безплатно копие от програмата или просто да научите нещо повече за нея, просто посетете сайта на производителя – www.imesh.com

Владо Георгиев

Може да си изрежете обложка за диска!

Заповядайте в нашите магазини!

ИГРИ

Tomb Raider: Lost Artifact – приключенски 3D-екшън
Army Men: Air Tactics – екшън
Bust-a-Move 4 – логическа игра
Metal Fatigue – стратегия в реално време
Invictus – стратегия в реално време
ProPinball: Fantastic Journey – флипер
Beetle Crazy Cup – рали
Nascar 2000 – рали
Super 1 Karting – рали
Superbike 2000 – рали
Shadow Watch – стратегия
Klingon Academy – симулатор
Black Bass – риболовен симулатор

ПРОГРАМИ

DirectX 7.0a – поддръжка на най-новите 3D ускорители.
FTP Serv-U 2.5c – ftp server (Хоствайте собствен ftp server от вашето собствено PC :)
TextPad (32-bit) 4.1 – текстов редактор
Winamp 2.61 – MP3 плейър +skins&plugins
Full Motion Video 1.94 – аудио/видео плейър и редактор
AudioCD MP3 Studio 2000 – Направете си аудио CD от MP3-ки
Total Recorder 2.2 – записва и сваля музика и звук от всяка програма
Whois 1.05 – програмка, която ви дава информация за даден интернет домейн и организацията или лицата собственици на домейна
Word Recovery 1.0.11 – възстановява текст от повредени Microsoft Word 95 и 97 файлове
1st Choice FTPPro2000 7.6 – FTP клиент с интерфейс подобен на Windows Explorer
WinZip 8.0 beta 2 build 3046 – бета версия на най-популярния архиватор.
eSafe Protect Desktop 2.2 – Комплексна защита от вируси, троянски коне, крави, хакери и други животни :)
Stay Connected 2.5 – за лоши телефонни връзки...
Matrix Code Emulator Screensaver 1.20 – Матрицата
InternetTweak 2000 – (от създателите на WinBoost 20000) настройка и промяна на скритите интернет опции във Windows 98/95.
KeyPack 2000 – за Windows 98/95/NT/2000 програмка за съхранение, генериране на ваши собствени пароли и серийни номера.
CDH Media Wizard 4.51 – Поддръжка и работа с почти всички аудио и видео формати и конвертор на аудио файлово WAV към MP3, MP3 към WAV, CD към MP3, CD към WAV и т.н.).
HyperSnap-DX Pro 3.55 – screep capture с поддръжка на Glide, DirectX и DVD.
SnagIt (32-bit) 5.0 – screep capture за графика, видео и текст
Melody Assistant 5.0.1 – Програма за създаване и редактиране на музика.

UPDATES

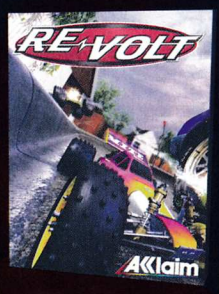
SWAT 3: Close Quarters Battle v1.2
Need for Speed: Hot Pursuit Patch
Battlezone II v1.1 Patch
Revenant v1.2e
C&C: Tiberian Sun v2.02
Pharaoh Enhancement Pack
Delta Force 2 v1.06.14
Quake III Arena v1.16m Beta
Age of Wonders v1.36
Unreal Tournament Bonus Pack

ИГРИ И ПРОГРАМИ ЗА DOS и Windows 3

Allenatore – Italian Football Manager II 1.30 – игра – италиански футболен мениджър
Checkers 1.2 – логическа игра
TextPad (16-bit) 4.1 – текстов редактор
System Analyser 5.1y – Анализатор на системата

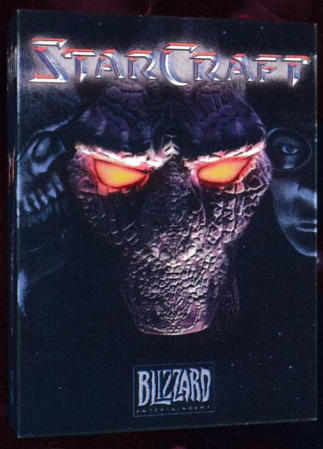
$ 23

$ 38



$ 38

$ 42



~~$ 38~~ $ 29

Елате в магазини PC Mania и ще получите безплатен джойпад "LEDA", след като си купите 5-те специално подбрани за вас заглавия.

БЕЗПЛАТЕН !

Може да си изрежете обложка за диска!

ул. "ЦАР ШИШМАН" №31
тел: 02/ 986 40 84

пл. "СЛАВЕЙКОВ" № 9
тел: 02/ 986 68 58

NEW

КОЛОНИ

Jupiter	$ 10
Surf Sound MX 160	$ 16.2
Surf Sound SL 300	$ 31.2
Surf Sound MG 240	$ 30
Surf Sound BL 300	$ 27.6
Comtech	$ 19
GeniusSP 710a	$ 14
Genius March SW 4.1 Surround	$ 85
Teac Power Max 60/2	$ 13
Teac Power Max 80/2	$ 16
Teac Power Max 140/2	$ 28
Teac Power Max 240/2	$ 41
Teac Power Max 500	$ 78
Teac Power Max 1000	$ 200
Creative PC Works SSP52	$ 27
Creative PC Works CSW100	$ 55
Creative PC Works CSW 200	$ 93.5
Creative PC Works FPS 1000	$ 85
Creative PC Works FPS1024 + SB Live	$ 140

Заповядайте в нашите магазини!

Винаги можете да се абонирате.

	без диск	с диск
3 бр.	4.50 лв	11.70 лв
6 бр.	9.00 лв	23.40 лв
12 бр.	18.00 лв	~~46.80~~ лв 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате:

— С пощенски запис на адрес: София 1000, ул. Стефан Караджа №5, за PC Mania, на името на Катерина Тодорова Цанова

— Направо в редакцията. Справки на телефони 987-47-19 и 986-38-19

Ако сте пропуснали броеве на PC Mania, можете да ги закупите от:

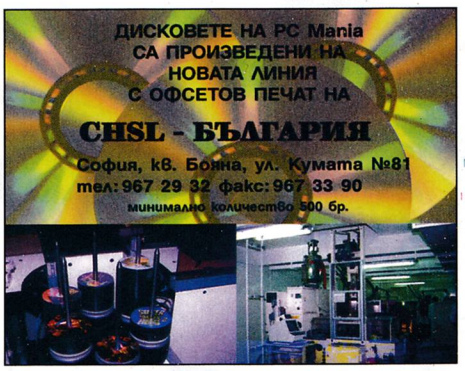
София: ул. "Шишман" №31,
пл. "Славейков" №9,
масите на
пл."Славейков"
масите на "Плиска"

Пловдив: ул. "Д-р Вълкович" №4,
масите на "Главната"

Варна: ул. "Р. Жинзифов" №14
ул. "Иван Аксаков" №31

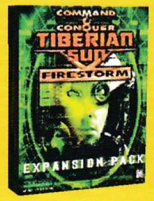
Сливен: ул. "Г. Драгомиров" №15

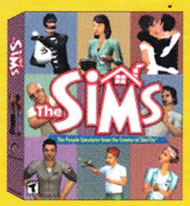
На същите адреси можете да си закупите диск, ако не сте успели да намерите списание с диск. Цената му е 2.40 лв. Ако имате проблем с диска изпратете e-mail на: redakcia@pcmania.bg

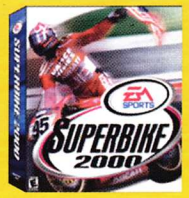


КАЧЕСТВО! ИЗБОР! ЦЕНИ!

ИГРИ – 150 ЗАГЛАВИЯ от 10 до 44 USD







Abe's Exodus ..... $ 36
Abomination ..... $ 42
Air Warrior II ..... $ 14
Aliens vs. Predator (2 CD) ..... $ 44
Alpha Centaury ..... $ 44
Ark Of Time ..... $ 10
Army Men II ..... $ 42
Beat The House ..... $ 10
Beavis & Butthead ..... $ 36
Blaze & Blade (Playstation) ..... $ 42
Braveheart ..... $ 40
Breakneck ..... $ 42
Bugs Bunny ..... $ 35
Capitalism Plus ..... $ 14
Castles 2 ..... $ 10
Championship Motocross (PSX) ..... $ 42
Combat Chess ..... $ 18
Commandos: Ammo Pack (2 CD) ..... $ 40
Cutthroats ..... $ 40
Dark Omen ..... $ 20
Dark Stone: Evil Reigns ..... $ 44
Dark Vengeance ..... $ 36
Death Rally ..... $ 14
Disk World Noir (3 CD) ..... $ 40
Driver ..... $ 44
Dune 2000 ..... $ 44
Dungeon Keeper II ..... $ 44
European Air War ..... $ 35
Extreme 500 ..... $ 42
F/A-18 Korea ..... $ 18
F-22 v.5 ..... $ 14
Falcon 4.0 ..... $ 35
Fifth Element ..... $ 39
Fighter Duel ..... $ 30
Fighter Squadron ..... $ 42
Final Doom ..... $ 14
Fleet Command ..... $ 20
Flight Unlimited III (3 CD) ..... $ 44
Flying Corps Gold ..... $ 18
Final Fantasy VIII ..... $ 44
Football World Manager ..... $ 18
Fragile Allegiance ..... $ 10
Gex 3D:Enter The Grecco ..... $ 18
Great Battles of Alexander ..... $ 14
Grim Fandango (2 CD) ..... $ 44

Halflife ..... $ 39
Halflife: Opposing Force ..... $ 30
Heart Of Darkness ..... $ 20
Heavy Gear ..... $ 13
Hellcopter ..... $ 39
Heretic II ..... $ 39
Heroes of Might & Magic 2 ..... $ 18
Heroes of Might & Magic Compendium (3 CD) ..... $ 42
Hexplore ..... $ 32
Imperium Galactica (2 CD) ..... $ 14
Independence War (4+1 CD) ..... $ 35
Klingon Honor Guard ..... $ 35
Lands Of Lore III (4 CD) ..... $ 44
M1A2 Abrams ..... $ 14
Men In Black ..... $ 20
Might & Magic VII (2 CD) ..... $ 42
Monaco Grand Prix 2 ..... $ 42
Moto Racer 2 ..... $ 44
Moto Racer Classic ..... $ 20
Myth 2 ..... $ 36
Need for Speed IV ..... $ 44
NHL 2000 ..... $ 44
Nomad Soul ..... $ 42
Normality ..... $ 10
Nox ..... $ 44
Oddworld: Abe's Oddysee ..... $ 14
Pandemonium 2 ..... $ 18
Pod Gold ..... $ 18
Powerslide ..... $ 36
Premier Manager 98 ..... $ 20
Puzzle Bobble ..... $ 14
Revenant ..... $ 42
Rayman 2: TheGreat Escape ..... $ 18
Rayman Designer ..... $ 18
Reloaded ..... $ 10
Rent a Hero ..... $ 42
Requiem ..... $ 42
S.C.A.R.S ..... $ 25
Scullcaps ..... $ 25
Sensible Soccer 98 ..... $ 36
Seven Kingdoms ..... $ 14
Silver (2 CD) ..... $ 37
Sim City 3000 ..... $ 44
Sini Star ..... $ 42

Soul Reaver ..... $ 42
Slipstream 5000 ..... $ 10
Solitaire For Windows ..... $ 10
Speed Busters ..... $ 39
SPQR ..... $ 10
Star Craft ..... $ 29
Star Craft: Broodwar ..... $ 27
Star Trek 25-th Anniversary ..... $ 10
Star Wars Alliance (2 CD) ..... $ 44
Star Wars Supremacy ..... $ 19
X-Wing vs Tie Fighter (3 CD) ..... $ 44
Street Racer ..... $ 18
Superbike World Championship ..... $ 44
System Shock 2 ..... $ 44
Tempest 2000 ..... $ 10
Tempest 2000 ..... $ 10
The F.A. Football Manager 2000 ..... $ 44
The F.A. Premier League STARS ..... $ 44
The Sims ..... $ 44
Thunder Brigade ..... $ 38
C&C Tiberian Sun (2 CD) ..... $ 44
C&C Tiberian Sun: Firestorm ..... $ 30
Tomb Raider II: Golden Mask ..... $ 25
Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft ..... $ 36
Tomb Raider IV ..... $ 42
Total Air War ..... $ 20
Ultimate Doom ..... $ 14
Ultima Ascention ..... $ 44
Unreal Mission Pack ..... $ 25
Uprising II: Lead & Destroy ..... $ 38
Urban Chaos ..... $ 42
V Rally ..... $ 20
Vangers ..... $ 14
Virtual Pool ..... $ 10
War of the Worlds ..... $ 36
Wargasm ..... $ 20
Warzone 2100 ..... $ 40
Wetrixv ..... $ 25
Wing Commander: Prophecy (4 CD) ..... $ 20
World Football 98 ..... $ 18
World War II Fighter ..... $ 44
X Beyond The Frontier ..... $ 42
X-Files (7 CD) ..... $ 40
Z + Expansion Kit ..... $ 14

ЗА ГЕЙМЪРСКИ КЛУБОВЕ

Най-добрите заглавия с документация на български!

Heroes of Might & Magic III ..... $ 38
Heroes of Might & Magic III: Armageddon's Blade ..... $ 23
Unreal Tournament ..... $ 42

И още хитови заглавия:

Fifa 2000 ..... $ 44
Need For Speed 4 ..... $ 44
Tiberian Sun ..... $ 44
Re-Volt ..... $ 38
StarCraft ..... $ 29

7 диска с четири игри на фантастичната цена от 50$!
Unreal; Duke Nukem (3 CD) Total Annihilation (2CD); Abe's Oddysee

НАМАЛЕНИЯ

10 заглавия на нови, още по-ниски цени!

До 30% отстъпка:

Anno 1602	~~$34~~	$30
Apache Havoc	~~$30~~	$25
Blood 2: The Chosen	~~$36~~	$30
Eastern Front	~~$18~~	$15
Grand Touring	~~$30~~	$25
Operational Art Of War	~~$25~~	$20
Pinball: Big Race Of USA	~~$30~~	$25
Pro PinBall: Time Shock	~~$25~~	$20
Civilization Call to Power	~~$42~~	$30
Turok 2	~~$30~~	$30

Общо спестявате $ 53

MULTIMEDIA

ВИДЕОКАРТИ

Абсолютно всички модели 3D-карти!

Axle PCI Rendition 8 MB ..... $ 39
Axle Riva 128 ZX 8MB ..... $ 35
Axle Rendition 8MB ..... $ 33
Axle Riva Vanta 8MB/16MB ..... $ 44/58
Axle S3 Savage 4 32MB ..... $ 68
Xpert Riva M64 TNT2 32 MB ..... $ 115
Creative TNT 2 M64 32 MB ..... $ 122
Creative TNT 2 Ultra 32 MB ..... $ 210
Axle 3Dfx Banshee 16MB+Fan ..... $ 60
Voodoo 3 2000 16 MB ..... $ 107
Voodoo 3 3000 / +TV Out ..... $ 119/140
Diamond Viper 770 TNT2 32MB ..... $ 171
Matrox Millennium G400 32 MB Dual Head ..... $ 175
Asus Ge-Force 32 MB ..... $ 286
Creative Ge-Force Annihilator PRO 32MB ..... $ 317
Sigma Design Holywood PLUS (MPEG2) ..... $ 69
TV Tuner + FM Radio ..... $ 85

САУНДКАРТИ

ISA Yamaha 719 3D ..... $ 15
PCI Yamaha XG724 ..... $ 18
PCI Yamaha XG744 (EAX) ..... $ 29
PCI SB Ess Solo-1 ..... $ 14
Creative Ensoniq ..... $ 28
Creative PCI 128 OEM ..... $ 40
Creative SB Live OEM ..... $ 58
Creative SB Live MP3+ ..... $ 130
Creative SB Live Platinum ..... $ 218

ДЖОЙСТИЦИ

ДЖОЙПАДОВЕ

Microsoft
SideWinder Freestyle Pro ..... $ 56
SideWinder Dual Strike $ ..... $ 52
Logitech
Wing Man Extreme ..... $ 48
Wing Man ThunderPad ..... $ 18
Destiny D3 ..... $ 20
Destiny D2 ..... $ 15
Destiny D1 ..... $ 11
Dexxa Game Pad ..... $ 15
Genius Max Fire G-07 ..... $ 12
Antanas JPD131 ..... $ 17
Antanas JPD120 ..... $ 10
Antanas JPD110 ..... $ 7

ДЖОЙСТИЦИ

Logitech
WingMan Joystick ..... $ 26
WingMan Attack ..... $ 28
WingMan Extreme Digital ..... $ 49
WingMan Extreme Digital 3D ..... $ 51
WingMan Interceptor ..... $ 60
WingMan Force ..... $ 122
Microsoft SideWinder
Standard ..... $ 33
Force FeedBack Pro ..... $ 140
Genius
Max Fighter F31D ..... $ 47
Flight2000 F23 ..... $ 26
Flight2000 F12 ..... $ 12
Destiny
D4 ..... $ 23
D5 ..... $ 30
Quick Shot GenX 700k ..... $ 51
Quick Shot6222 3D ..... $ 43

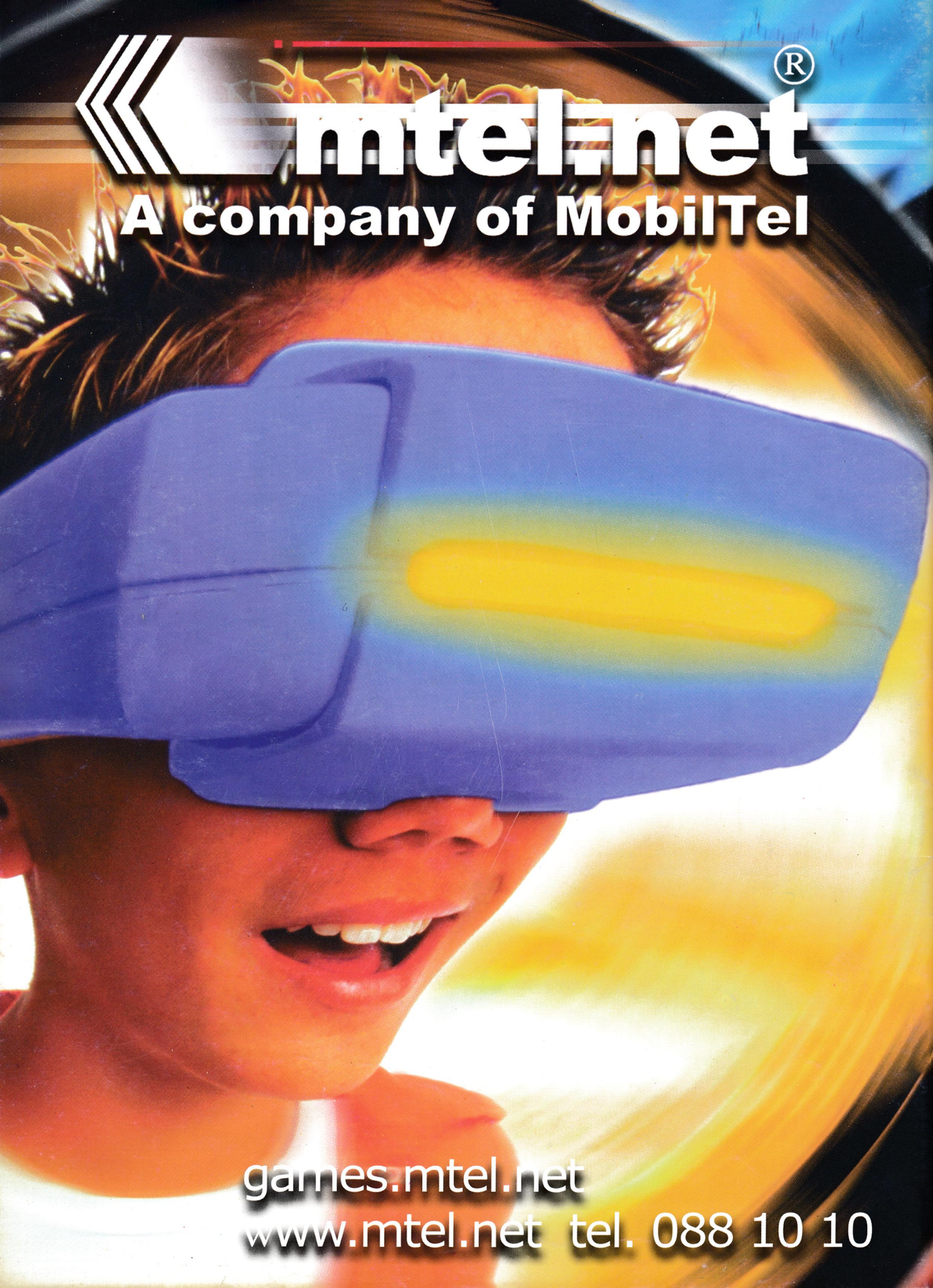
ВОЛАНИ

Quick Shot Pro ..... $ 35
Destiny
PC Wheel ..... $ 68
PC Force Feedback ..... $ 160
Logitech Wingman
Formula ..... $ 98
Formula Force Feedback ..... $ 200

PC MANIA®

ул. "ЦАР ШИШМАН" №31
тел: 02/ 986 40 84

пл. "СЛАВЕЙКОВ" № 9
тел: 02/ 986 68 58


mtel.net ®
A company of MobilTel
games.mtel.net
www.mtel.net tel. 088 10 10